NÄIN SAAT PELIT TOIMIMAAN: DOS4GW JA SMARTDRV

3/95 HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

# PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

## PELAAJAN Internet

- Mielenkiintoisimmat peliosoitteet
- Tärkeimmät uutisalueet
- Yleisimmät Unix-käskyt
- Yhteyden tarjoajat

OSALLISTU JA VOITA! Huikeasti palkintoja



## Mortal Kombat II

Isku vasten kasvoja

## VGA Planets

Juonittelua ja politiikkaa modeemilla

UUSIMPIEN PELIEN ARVOSTELUT

KA-50 Hokum
- Helikopterin ohjaimiin

Pinball Illusions
- Paras flipperi

The Big Red Adventure
- Seikkailu tulevaisuuden Venäjällä

## Wings of Glory

Ensimmäisen maailmansodan siipiveikot




HUIJAA PELEJÄ heksaeditorilla

Vinkkejä, ratkaisuja, uutisia, postia...

# PC-SUPERSTORE

## COMPAQ

## Mahtavat Multimediakoneet!

### Presario CDS 520 Multimedia

- Tietoa, hyötyä, musiikkia ja pelejä tehopaketissa
- 486SX2-66 MHz:n prosessori
- 4 MB muistia, 420 MB:n kiintolevy
- Korkealaatuinen 14" SVGA
- Nopea 1 MB:n grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös CD-soittimena
- 16-bittinen äänikortti
- Sisäänrakennetut, magneettisuojatut kaiuttimet ja mikrofoni
- MIDI-liitäntä + peliportti

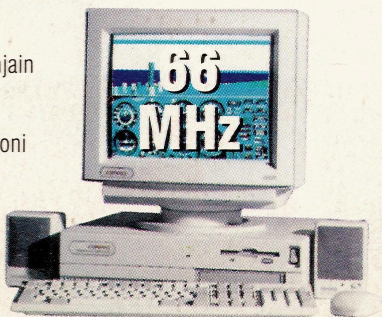
66 MHz:n Multimedia

- Ohjelmat:
  Learning Center-opetusohjelma,
  MS DOS 6.2, Windows 3.1, TabWorks,
  MediaPilot (multimedian hallintaan), MS Works,
  MS Money ja MS Entertainment Pack
  CD-ROM ohjelmistot: MS-Encarta-tietosanateos ja
  Coktel Visionin INCA II
- Compaqin 3 vuoden takuu koko laitteistolle ja 90 päivän ilmainen puhelintuki

Kaikki tämä uskomattomaan hintaan! **9.950**

### Presario CDS 720 Multimedia

- 66 MHz, 4/420 MB
- 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema
- 16-bittinen äänikortti
- laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni
- MS Works, TabWorks, MS Entertainment Pack, MS Money, MS Encarta ym.
- 3 vuoden takuu (näyttö 1v.)




**10.990**

### Presario CDS 920 Multimedia

8 MB RAM Muisti!

- 486-66 MHz, 8/420 MB
- 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema
- 16-bittinen äänikortti
- Laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni
- MS Works, MS Entertainment Pack, MS Encarta ym.
- Hyvä laajennettavuus
- 3 vuoden takuu (näyttö 1v.)




**12.990**

# PELIT

**3/95**

Kannen kuva: Wings of Glory
© Origin/Electronic Arts

Wings of Glory sivulla 20.

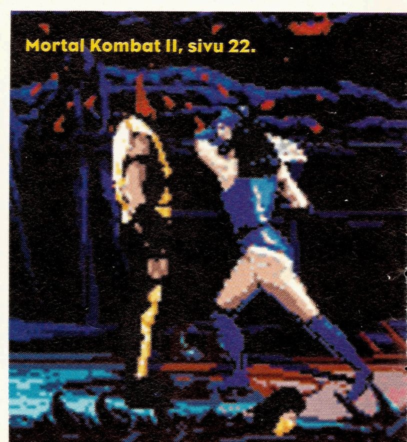
**TOIMITUS**
**Päätoimittaja** Tuija Linden
**Toimitussihteeri** Sari Alho
**Toimittaja** Niko Nirvi
**Taitto ja piirrokset** Wallu
**Avustajat:**
Mikko Alapuro, Pekka Heino, Niko Hellsten, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
**Pelit-BBS** (Vain tilaajille)
(90) 506 675 757, 24 t/vrk
**Sysopit** Niko Nirvi, Leo Katona
**TOIMITUKSEN OSOITE**
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5795
**ILMOITUKSET**
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
**Markkinointipäällikkö:** Mia Kempppi
**Myyntipäällikkö:** Jussi Kiilamo
**Ilmoitussihteeri:** Leena Lahdelma
**Myyntijohtaja:** Esa Sairio
**VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT**
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
**ASIAKASPALVELU**
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
**Tilaukset** (90) 120 670
**Kirjatilaukset** (90) 120 671
**Tilausten irtisanomiset** (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
**Muut asiat** (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
**TILAUSHINNAT**
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
**KUSTANTAJA**
Helsinki Media Company Oy
**Erikoislehtien johtaja:** Eero Sauri
**Markkinointijohtaja:** Hannu Ryynälä
**LEHDENMYYNTI**
**Markkinointipäällikkö:** Heikki Nurmela
**Tuotepäällikkö:** Sari Ovaskainen
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
**Painopaikka** Helsinki Media, Paino Vantaa 1995
**ISSN 1235-1199**
Neljäs vuosikerta.
Aikakauslehtien Liiton jäsen.



Helsinki Media
Erikoislehdet

## Arvostelut





Mortal Kombat II, sivu 22.



Pinball Illusions sivu 37.

# Ajan hermolla



# Ratkaisut



# Mukana myös





**Tuija Lindén**
**päätoimittaja**

# Siitä puhe mistä puute

Kuten jo viime lehdessä ounastelin, pelitulva kuivui uskomattoman pieneksi puroksi joulun jälkeen. Joitakin helmiä eksyi sentään tähänkin lehteen: Mortal Kombat II, The Big Red Adventure ja TIE Fighterin lisälevy.

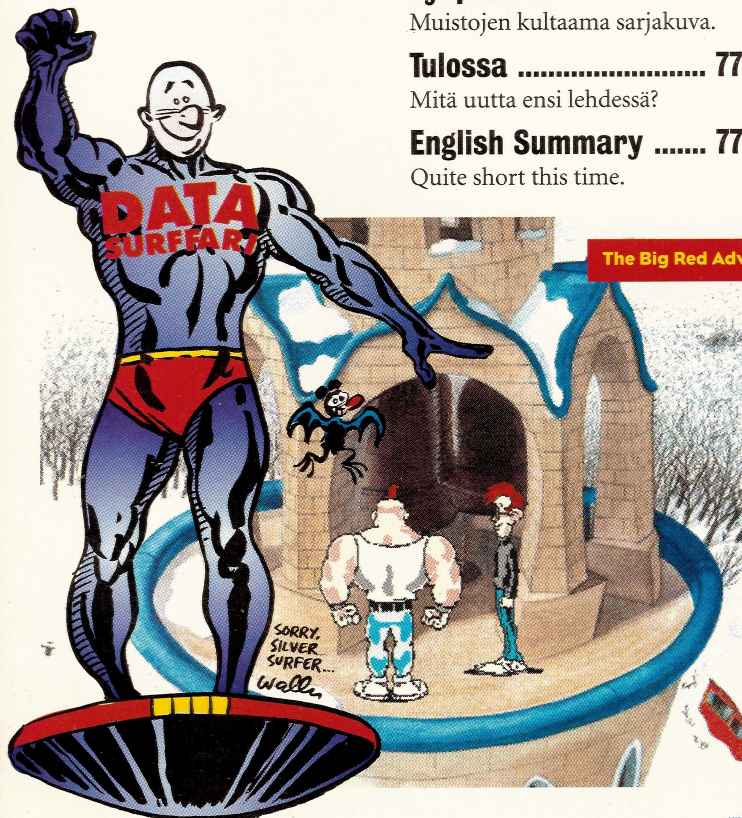
Vuodessa on joulumarkkinoiden lisäksi pari muutakin buumikautta, jolloin pelejä ilmestyy pilvin pimein: loppukevät, koska mikään pelitalo ei halua uutuutensa näivettyvän kesän helteissä, ja alkusyksy täsmälleen samasta syystä. Hiljaisinta on juuri nyt ja seuravan kerran noin lokakuussa, jolloin pelejä pantataan joulumarkkinoille. Ja näiden markkinavoimien mukaan meidän on elettävä.

Vaikka peliarvostelut ovatkin lehtemme runko ja halutuinta tavaraa, löytyy pelaajalle kaikkea muutakin kivaa, johon kannattaa kiinnittää huomiota. Esimerkiksi vaikka Internet, josta paljon puhutaan ja joka viime aikoina on saanut kyseenalaistakin huomiota.

Internet on pelaajalle kultakaivos, josta kovan työn ja uskomattoman roskamäärän jälkeen löytyvät ne hiput ja jopa oikeita kultasuonia. Me kerromme tässä lehdessä, miten ja mistä. Lisäksi jatkamme pelien toimimaan pistämistä ja heksaeditorilla niiden huijaamista.

Toivottavasti pidätte tästäkin lehdestämme. Ensi kerralla voinkin jo kertoa lukijatutkimuksen tuloksia.

Tuija



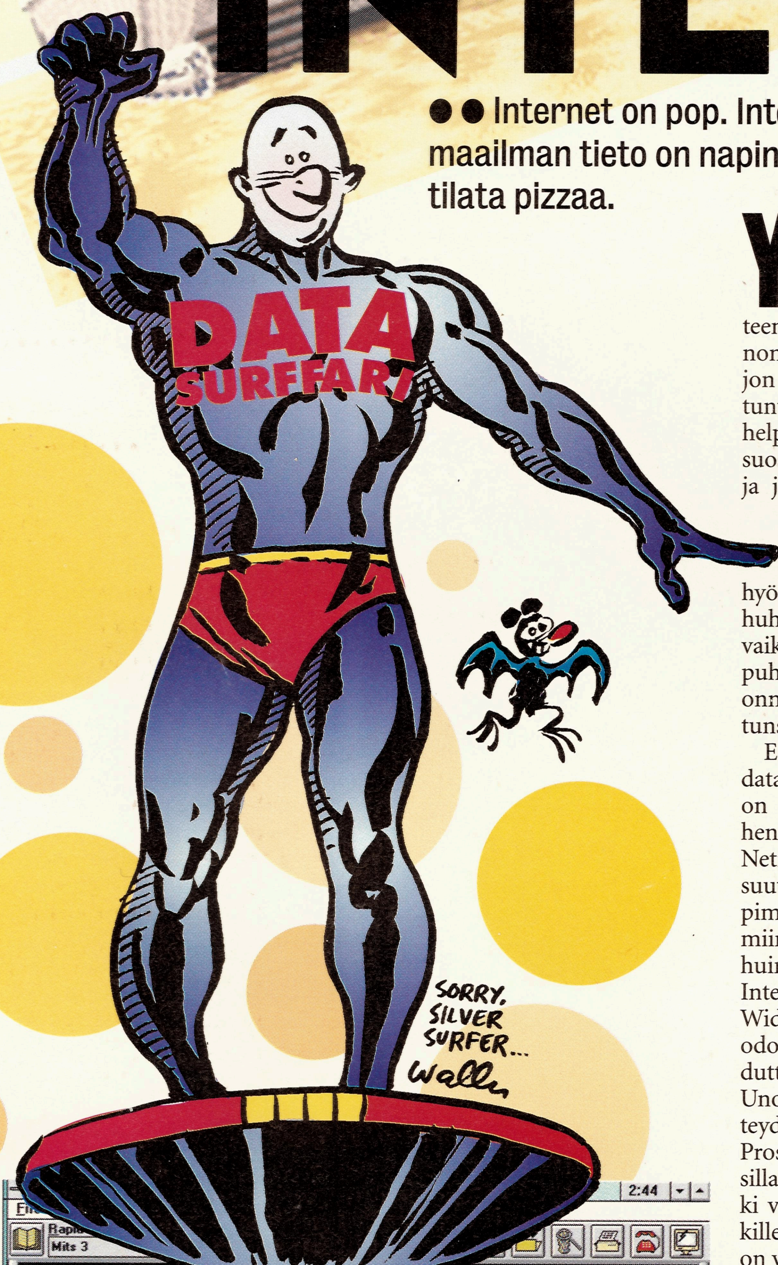


The Big Red Adventure sivulla 40.



# Pelimiehen INTERNET

**●● Internet on pop. Internetissä voi tehdä aivan mitä vain ja koko maailman tieto on napin painalluksella ruudussa. Lisäksi sieltä voi tilata pizzaa.**




Ylilyövässä mediahumussa on prosentti tottakin: Internet on hyödyllinen paikka, pelaajallekin. Kuivan akateemisen asiatiedon ja lapsipornon lisäksi Internet tarjoaa paljon käytännön hyötyä. Asiansa tunteva peliharrastaja etsii sieltä helposti muun muassa ratkaisuja suosikkipeliensä ongelmakohtiin ja jopa kokonaisia läpipeluuohjeita. Lisäksi sen kautta voi imuroida tonneittain tiedostoja, joista osa on jopa hyödyllisiä ja uutialueilta löytyy huhuja, juoruja, mielipiteitä ja vaikka mitä. Internetin käyttö puhtaasen linjapelaamiseenkin onnistuu, mutta se on oma juttunsa.

Ennen kuin aloitat uuden uran data-avaruuden kybernauttina, on pari asiaa, joihin on syytä henkisesti varautua. Ensinnäkin Netissä tarvitaan oma-aloitteisuutta ja kykyä omaehtoiseen oppimiseen, mitään ei tarjoilla valmiina eteen. Karista myös luulot huimasta multimediaseikkailusta Intenetin Ihmemaassa, World Wide Webistä huolimatta edessä odottaa pääasiassa Unix ja ruuduttain tekstiä, tekstiä, tekstiä. Unohda myös reaaliaikaiset yhteydet pelitaloihin: vain MicroProsella, idillä ja Electronic Artsilla on omat FTP-paikkansa. Toki viestejä saa lähetettyä liki kaikille, vastauksen saamisen kanssa on vähän niin ja näin.

Tämän jutun jälkeen et surffaile sujuvasti data-aalloilla, mutta olet ainakin rantavedessä varpaitasi liottelemassa. Kannattaa kuitenkin muistaa, ettei Internet ole mikään ihmemaa, vaan noudattaa tuttua sanontaa, jonka mukaan 99 prosenttia kaikesta on roskaa. Sen yhden prosentin takia kannattaa Netissä surffata (eli kahlata ruutukaupalla tekstiä, tekstiä ja tekstiä).

Näppärimmin Internettiin saa yhteyden jonkun verkkopalveluja tarjoavan purkin kautta. Olemme keränneet taulukon muutamista Net-palveluja tarjoavista yrityksistä.

## Unix, välttämätön paha

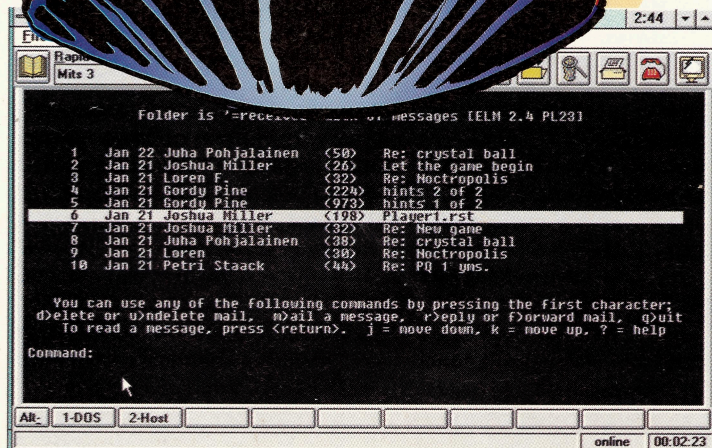
Yhteistä kaikille verkkopalvelujen tarjoajille on se, että niiden käyttö maksaa rahaa ja niiden käyttöä joutuu opettelemaan. Joissain on tarjolla valikkopohjainen järjestelmä, mutta yleensä käyttöliittymänä Nettiin toimii joku merkkipohjainen Unix-systeemi, jota kannattaa opetella käyttämään.

Kun käyttäjätunnus on luotu verkkopalveluja tarjoavaan purkkiin, sinne otetaan yhteys modeemilla. Muista, että tavallisista purkeista poiketen terminaaliemulaationa on hyvä pitää VT100 tai VT102 ANSIn asemesta.

Unix on monimutkainen ja hankala käyttöjärjestelmä, mutta tällä hetkellä se on varteenotettavin vaihtoehto Internettiä käytettäessä. Tästä syystä Unixin perusteiden opettelu onkin välttämätön paha.

Ensimmäiseksi on syytä muistaa, että isot ja pienet kirjaimet eivät ole samanarvoisia. Komennot "LS" ja "ls" eivät siis merkitse samaa, kuten eivät myöskään tiedostot "KirjeKatille.doc" ja "Kirjekatille.doc." Varsinkin DOSia käyttäneille tämä tuntuu välistä hyvin typerältä ja aiheuttaa monia sekaannuksia.

Yleensä ohjelmista saa apua komennolla man <ohjelman nimi>. Esimerkiksi "man ls" antaa apua ls-ohjelmasta. Man-sivut ovat usein varsin puutteellisia, mutta ne ovat joskus ainoa mahdollisuus saada haluamiansa tietoja – muilla käyttäjillä on valitettavan yleisesti "RTFM"-asenne, jonka mukaan asiat oppii parhaiten kantapään kautta itse




**Postilaatikko pullistelee viestipaljouden alla. E-mailin avulla voi pelata esimerkiksi VGA Planetsia.**

tuskastelemalla.

Asetustiedostot .tcshrc ja .profile vastaavat hieman DOSin autoexec.batia ja config.sysiä. Asetustiedosto .profile sisältää enemmän alkukäynnistykseen liittyviä asetuksia ja .tcshrc (.cshrc) puolestaan koko istuntoa käsittäviä asioita. Jälkimmäisessä on hyvin näppärä määritellä alias-komennolla joitain Unixin peruskomentoja DOS-tyylisiksi. Omat toimiviksi havaitut .profile- ja .tcshrc-tiedostoni ovat ohessa ja taulukossa 2 on muutamia yleisimpiä Unix-komentoja.

## FTP: Im going in!

Tiedostojensiirto Netissä käy pikkaisen eri tavalla kuin purkeissa. Yleensä ensin siirrät tiedostot verkkopalvelimen kotihakemistoosi, ja vasta sieltä imet ne siihen omaan koneeseesi, jonka näppäimistöä hakkaat.

Yleisin tapa hakea ohjelmia itselleen on käyttää jotain Internetin FTP-palvelinta. Yksi maailman parhaita on Helsingin yliopiston ylläpitämä ftp.funet.fi ja vierailun arvoinen on myös Washingtonin yliopiston wuarchive.wustl.edu. Kannattaa ensisijaisesti käyttää kotimaisia FTP-palvelimia, sillä ulkomaanyhteydet ovat Suomen sisäisiä hitaampia ja paljon kalliimpia.

FTP-palvelimeen saa yhteyden käyttämällä ftp (tai ncftp)-ohjelmaa ja antamalla sille komennon **open <osoite>**. Eli

**FTP (enter)**

**open ftp.funet.fi.** (enter)

## Chmod, kuka käyttää tiedostojani?

Koska samaa Unix-konetta käyttää parhaimmillaan useampi sata käyttäjää, on jokaiselle luotu oma kotihakemistonsa, jossa sopii säilytellä asetustiedostojaan ja esimerkiksi luettuja sähköpostiviestejä.

Unixissa jokaiselle tiedostolle voidaan määritellä käyttäjäkohtaisia oikeuksia. Oikeuksien määritteleminen käy chmod-ohjelmalla.

Chmodin man-opastesivut ovat suorastaan ala-arvoiset. Niissä puhutaan mystisistä oktaalilukusarjoista, jotka Tosi Gurut muistavat unissaankin. Onneksi ohjelmaa voi käyttää myös kuvaavammilla kirjainmerkeillä.

Ohjelmalla annetaan tai poistetaan oikeuksia tietyiltä käyttäjiltä. Oikeuksia on kolmenlaisia: luku (r), kirjoitus (w) ja ajo (x). Käyttäjämäärityksiä puolestaan kaikki (a), vain minä itse (u), kaikki muut paitsi minä ja oma ryhmä (o) ja ryhmä (g.) Näistä kaksi jälkimmäistä eivät ole peruskäyttäjälle kovinkaan oleellisia.

Chmodin kielioppi kuuluu seuraavasti:

chmod <käyttäjäryhmä><annetaan/poistetaan><oikeudet>

Esimerkiksi

chmod a+r teksti.txt

Suo kaikille mahdollisille ihmisille oikeuden lukea tiedostoa teksti.txt. Plus antaa ja miinus poistaa oikeudet.

chmod a-w teksti.txt

chmod u+w teksti.txt

Poistaa ensin kaikilta kayttajilta kirjoitusoikeudet tiedostoon teksti.txt ja antaa kirjoitusoikeudet vain käyttäjälle itselleen.

Hakemistoihin pääsy estetään tai sallitaan ajo-oikeuksia määrittelemällä. Seuraavassa esimerkissä luodaan hakemisto, jonne vain käyttäjällä itsellään on pääsy.

mkdir salainen

chmod a-x salainen

chmod u+x salainen

Esimerkiksi Mail -hakemisto kannattaa suojata asiaankuulumattomilta. Harva meistä antaa omaa postiaan julkiseksi luettavaksi kovinkaan mielellään.

**Jos haluat käydä kiertokävelyllä Valkoisessa Talossa tai tutustua japanilaisen virtuaaligallerian taideteoksiin, tarvitset jonkin omalle koneellesi tehdyn WWW-selausohjelman, esimerkiksi PC:llä Netscapen tai Mosaicin, jotka puolestaan vaativat Windowsin. Ohjelmat ovat PD:tä ja saatavissa tietysti Internetistä. Lisäksi tarvitset SLIP- tai PPP-tyyppisen yhteyden Internetiin.**

Kun yhteys FTP-palvelimeen on saatu, kysyy se käyttäjätunnusta. Jos kyseessä on julkinen FTP-palvelin, niinkuin yleisintä on, käytä käyttäjätunnusta

**anonymous**

Kun kysytään salasanaa, siinä käytetään omaa sähköpostiosoitetta, esimerkiksi

**manty@mits.mdata.fi**

Huomaa, että salasana ei kaiutu takaisin millään tavalla. Miukumaukumerkin saat pitämällä Altin pohjassa ja hakkamalla numeronäppäimistöltä 64.

Ja sitten imuroimaan, vai? Ei ainakaan ennen kuin FTP:lle on kerrottu, että halutaan siirtää binääritiedostoja, ja tämä tapahtuu komennolla

**bin (enter)**

Unohda tämä, ja lopputuloksena siirretyt tiedostot eivät toimi.

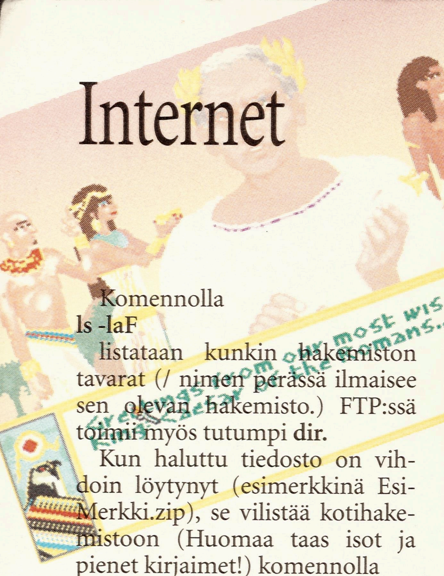
## FTP: Ja nyt imuroimaan!

Pahin on ohi. Haluttu tavara tosin voi sijaita miljoonan hakemiston alla, ja kivasta tiedostolistasta a la BBS:t asemesta FTP:n käyttö muistuttaa enemmän MS-DOSin käyttöä. Yleensä vapaasti imuroitavat tiedostot löytyvät hakemiston /pub alta. Tämän alla on yleensä hakemisto "msdos", "msdos-uploads" tai "DOS" josta PC-koneiden ohjelmat löytyvät. Huomaa, että kenoviivan (\) sijasta Unixissa käytetään kauttaviivaa (/) hakemistojen erottimena.

## Taulukko 1. Unix-palvelimia

| Nimi | Puhnumero | Data numero | Tunnuksen perustaminen | Perusmaksu | Muu Veloitus | 1t/vrk/kk | 10t/vrk/kk | Muuta |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Mits | (90) 477 4110 | (90) 458 2066 | 60 mk | 10 p/min | | 180 mk | 1 800 mk | |
| Clinet | (90) 437 5209 | (90) 455 8688 | 110 mk | 30 mk/kk | 1 mk/h | 30 mk | 30-300 mk | 1) |
| Cute Communications | (90) 694 3700 | (90) 648 038 | 30 mk | 1 mk/h | | 30 mk | 300 mk | 2) |
| Compart BBS | (90) 506 3344 | (90) 506 3329 | 50 mk | 160 mk/6kk, 260 mk/12kk | | 22-27 mk | | 3) |
| Internet Finland | (90) 777 3741 | | 200 mk | 50 mk/kk | 2 mk/h | 80 mk | 850 mk | |
| Muncca ry | (9400) 501 881 | (90) 458 4066 | | 300 mk/6kk, 500 mk/12kk | | 42-50 mk | | 4) |
| PC-Käyttäjät ry | | (90) 608 070 | | | | | | |
| Scifi Communications International | (931) 318 6277 | (931) 316 5277 | 100 mk | 35 mk/kk | 1 mk/h | 65-95 mk | 335-635 mk | 5) |
| Online BBS | (981) 311 2333 | 106771 | | 99 mk/kk | 14 p/min | 225 mk | 2 493 mk | 6) |
| Dream World BBS | (921) 813 832 | 10 05 121 | | 50 mk/kk | | 50 mk | | 7) |
| JMP-Electronics | (949) 578 838 | | | 50 mk/kk | | 50 mk | | 8) |

1) Perusmaksu sisältää tunnin käyttöaikaa päivässä. Ylimenevältä ajalta veloitetaan vain jos kaikki linjat varattuina. Myös SLIP/PPP yhteydet. 2) Ei ulkomaanyht. 3) FTP-yhteydet ulkomaille lisäveloituksesta. Perusmaksu sisältää tunnin käyttöaikaa päivässä. Lisämaksusta enemmän käyttöaikaa päivässä. 4) Perusmaksu sisältää 2,5 tuntia käyttöaikaa päivässä klo 17-24 välisenä aikana. Muina aikoina rajoittamaton käyttöaika. 5) Arkisin klo 15-22 käyttömaksu 2mk/h. Myös PPP- yhteydet. 6) Air Warrior ja muita on-line pelejä. Modeemiyhteyden hinta 10,5 p/min+ppm (tarkka hinta paikalliselta puhelinyhtiöltä). Perusmaksu sisältää 15 tuntia internet käyttöä tai 5 tuntia Air Warrior käyttöä kuukaudessa. 7) Modeemiyhteys 5 p/min + ppm. Tarkoitettu Turun ja Porin alueiden asukkaille. 8) Varkauden/Iisalmen alueella. Perusmaksu sisältää tunnin käyttöaikaa päivässä. Lisämaksusta enemmän käyttöaikaa päivässä.



# Internet

Komennolla
**ls -laF**
listataan kunkin hakemiston tavarat (/ nimen perässä ilmaisee sen olevan hakemisto.) FTP:ssä toimii myös tutumpi **dir.**

Kun haluttu tiedosto on vihdoin löytynyt (esimerkkinä EsiMerkki.zip), se vilistää kotihakemistoon (Huomaa taas isot ja pienet kirjaimet!) komennolla
**get EsiMerkki.zip (enter)**

Tarkista lcd-komennolla mihin hakemistoon imetty tavara menee.

Jos haluaa ottaa kerralla useamman tiedoston täytyy käyttää komentoa **mget** <tiedosto1> <tiedosto2> <tiedosto3>. Mikäli halutut tiedostot vaikka alkavat samalla alulla (esimerkiksi rott01.zip, rott02.zip, rott03.zip, rott.txt), voit käyttää mgetiä myös muodossa **mget rott*.**

Kun halutut tiedostot ovat siirtyneet kotihakemistoo, yhteys suljetaan komennolla **close** ja FTP-ohjelmasta poistutaan komennolla **bye.**

## Taulukko 2. Yleisimpiä Unix-komentoja

| | |
|---|---|
| **ls** | Näyttää tiedostolistauksen. Vastaa DOSin dir-komentoa. |
| **ls -laF** | Näyttää tiedostolistauksen ja asettaa /-merkin hakemiston merkiksi. |
| **cd** | Vaihtaa hakemistoa kuten DOSissa. Huom, "cd.." ei ole hyväksyttävä komento. "cd .." on. |
| **chmod** | Asettaa tiedostolle erilaisia käyttäjäoikeuksia. Hieman DOSin attrib:n tapaan. |
| **msg <käyttäjä>** | Lähettää <käyttäjä> -nimiselle käyttäjälle lyhyen viestin. Älä käytä turhaan. |
| **exit** | Lopeta Unixin käyttö (palaa BBS:ään/katkaise yhteys) |
| **telnet** | Ottaa yhteyden toiseen Internetissä olevaan koneeseen. Esimerkiksi telnet bat.cs.hut.fi 23 ottaa yhteyden BatMudiin. |
| **rm** | Poistaa tiedoston kuten DOSin del. |
| **sz** | Lähettää tiedoston käyttäjän koneeseen zmodemilla. Esim. sz peli.zip. |
| **mv** | Siirtää tiedostoja. Käytä myös uudelleennimeämiseen. Esim. mv IsoTiedosto.zip iso.zip. |
| **elm** | e-mail-ohjelma |
| **joe** | Kätevä perustekstieditori. |
| **finger** | Antaa tietoja käyttäjästä tai Internetissä kiinni olevasta koneesta. Esim. finger kennu, finger manty@mits.mdata.fi tai finger -l @kruuna.helsinki.fi. |
| **trn** | Uutisryhmien lukuohjelma. |
| **ftp** | Internetin sisäinen tiedostojensiirto-ohjelma. |
| **cat** | Vastaa DOSin type-käskyä. |

## Taulukko 3. Yleisimpiä FTP:n komentoja

| | |
|---|---|
| **open** | Avaa yhteyden johonkin FTP-palvelimeen. Esimerkiksi open ftp.funet.fi tai open garbo.uwasa.fi |
| **close** | Sulkee yhteyden. |
| **user** | Jos sisäänkirjoittautuminen ei onnistunut, voi sitä kokeilla uudestaan tällä komennolla. Mikäli vieläkään ei hyväksytä anonymous-nimistä käyttäjää, voi palvelimen kapasiteetti olla täynnä tai palvelin ei ole julkinen. |
| **bin** | Tiedostot siirretään binäärimuodossa. Käytettävä aina muita kuin selväkielisiä tekstitiedostoja siirrettäessä. |
| **prompt** | Jättää tyhmät kysymykset sikseen. |
| **get** | Siirtää tiedoston FTP-palvelimesta käyttäjän työhakemistoon. |
| **mget** | Siirtää useamman tiedoston FTP-palvelimesta. Esimerkiksi mget planet1.zip planet2.zip planet3.zip planet4.zip. |
| **cd** | Vaihtaa hakemistoa palvelimessa. |
| **lcd** | Vaihtaa hakemistoa kotikoneessa. |
| **ls -laF** | Tiedostolistaus |

## FTP: Kamat vielä kotiin

Nyt käyttäjän työhakemistossa ovat juuri palvelimesta saadut tiedostot ja ne tulisi saada vielä modeemin välityksellä kotikoneeseen. Ensin on varmistuttava siitä, että tiedostojen nimet ovat DOSin ymmärtämässä muodossa. Esimerkiksi tiedosto, jonka nimi on SPACE.ADVENTURE.ZIP ei suostu siirtymään, koska tiedostonnimi ei ole DOSin hyväksymä. Ohjelmapaketti on uudelleennimettävä mv-komennolla.
**mv SPACE.ADVENTURE.ZIP space.zip.**

Kun paketti tai paketit on saatu nimettyä uudelleen, siirtyvät ne kotikoneelle parhaiten Zmodemilla. Komento kuuluu
**sz <tiedosto>**
eli tässä tapauksessa
**sz space.zip**

Sz hyväksyy jokerimerkit, joten kaikki .zip-päätteiset paketit siirtyvät itselle komennolla **sz *.zip.**

Kun paketti on siirretty kotikoneeseen, se on syytä tuhota omasta työhakemistostaan. Komento on **rm <tiedosto>**, eli esimerkkitapauksessamme
**rm space.zip.**

Tämä siksi, että verkkopalvelijapurkin levytila on rajallinen ja jos jokainen käyttäjä jättää pakettejä lojumaan omaan hakemistoonsa, täyttyy levy ylen nopeasti. Sitäpaitsi monet palvelimet pistävät taksamittarin raksuttamaan henkilöille, jotka lepuuttavat isoja paketteja.

Mistä noita jänniä FTP-osoitteita sitten saa? Kannattaa seurata uutisryhmien viestejä, joissa monissa kerrotaan mielenkiintoisten tiedostojen sijaintipaikka hakemiston tarkkuudella. Taulukossa 4 on muutamia peliaiheisia FTP-palvelimia ja hakemistoja, joita kannattaa käydä tutkimassa.

## Apua! Olen jumissa!

Mitä tehdä, jos joku ohjelma jää jumiin, syystä tai toisesta? Onneksi Unix on moniajojärjestelmä, joten tässä hätäproseduuri.

1. Siirry pois ohjelmasta painamlla **ctrl-z.** (Joissain palvelimissa se saattaa olla joku muukin.)
2. Listaa käynnissä olevat ohjelmat komennolla **ps.** Saat näkyviin jotain tämännäköistä:

```
/usr/home/nnirvi>ps
PID TT STAT   TIME COMMAND
4550 p9 Ss    0:00.49 -tcsh (tcsh)
4569 p9 T     0:00.72 trn
4570 p9 S     0:00.07 ftp ftp.cdrom.com
4591 p9 R+    0:00.04 ps
```

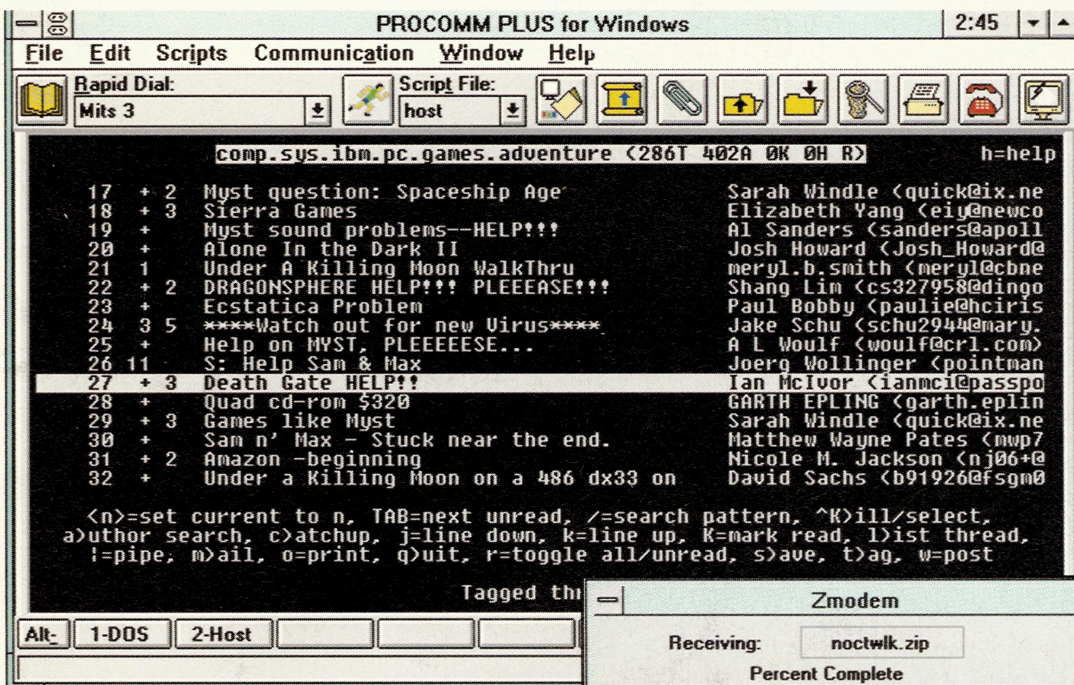
3. Esimerkiksi vaikka FTP-yhteys cdrom.comiin on jämähtänyt. Katso prosessin edessä oleva numero ja kirjoita
kill <ohjelmannumero>, eli tässä tapauksessa
**kill 4570**
4. Unix tappaa ohjelman, ja se siitä.

## Telnet

Toinen tapa kytkeytyä kaukaisiin koneisiin on telnet. Telnet on ikäänkuin kaukaisen koneen etäkäyttöä. Esimerkiksi jos haluat pelata BatMudia, täytyy sinun käyttää telnettiä. Käytetäänpä esimerkkinä vaikka tuttua BatMUDia.
**telnet (enter)**
**telnet bat.cs.hut.fi 23**

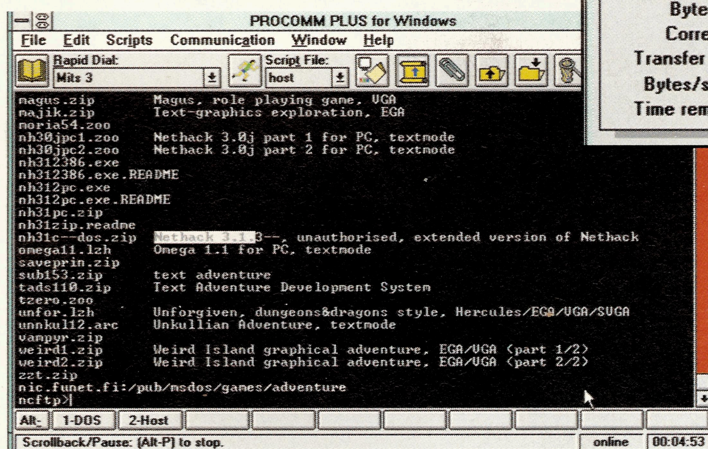
Luku telnetin perässä merkitsee "yhteysporttia." Yleensä käytetään porttia numero 23, mutta esimerkiksi "supergirl.cs.hut.fi 6969" -mudi on olemassa. Joissain palvelimissa tuo porttiosoite saattaa olla oletusarvona, mutta ei sen määrittelemisestä ainakaan haittaa ole. Normaalisti komentorivipohjainen Telnet-yhteys lopetetaan komennolla **exit,** valikkopohjaisissa tähän on lähes poikkeuksetta oma kohtansa. Jos yhteys jää jumiin, pääsee siitä pois antamalla Unixin keskeytyssignaalin, eli painamalla **ctrl-D.** (Jep ctrl-D, ei ctrl-c.)

Jos menet Internetin kautta vaikka ulkomaisiin BBS-järjestelmiin, kannattaa telnetin asemasta käyttää seuraavaa komentoa:




**Comp.sys.ibm.pc.games.adventure-uutisryhmästä löytää apua lähes kaikkiin seikkailupeleihin.**

**Noctropoliksen läpipeluuohje on löytynyt ja siirtyy kotikoneelle.**




**FTP-palvelimet eivät ole yhtä värikkäitä tai helppokäyttöisiä kuin purkit, mutta uusimmat sw-ohjelmat kuitenkin saapuvat niihin lähes välittömästi.**

rlogin -8 <osoite>

-8 tarkoittaa 8-bittistä yhteyttä. Ilman sitä ei tiedonsiirto välttämättä toimi kunnolla. Paketit kyllä siirtyvät, mutta niiden rakenne saattaa tuhoutua.

Esimerkkinä etä-BBS:stä on esimerkiksi Sofware Creationsin BBS Yhdysvalloissa, jotakuinkin maailman suurin BBS. Vuosimaksu on $25 ja hintaan sisältyy rajaton downloadaus. Karmeilta puhelinmaksuilta välttyy, kun tekee näin:

**rlogin -8 ftp.swcbbs.com**

ja sitten käyttää sitä kuin normaalia BBS:ää ikään.

## Internetin perusannit: e-mail

Käytetyin Internetin käyttötapa lienee e-mailin, eli sähköpostin lähettäminen ja vastaanottaminen. Sähköpostin kulku hoituu kätevimmin Elm-ohjelmalla, joka käynnistyy komennolla **elm**. Ohjelma on yksi harvoja selkeitä Unix-ohjelmia, joten sen käytössä tuskin tulee ongelmia. Käyttäjätaso tosin kannattaa samantien asettaa taitajaluokkaan, sillä noviisitaso vain estää tiettyjen toimintojen käyttämisen.

Harjoittele ensin lähettämällä sähköpostia itsellesi, ja muista sekin, ettei esimerkiksi Jay Wilbur idista sen enempää ilahdu kuin vastaa, jos häneltä kyselee, että miten Doom 2:n tason 30 oikein pääsee läpi.

Toinen sähköpostin käyttötapa on postituslistojen tilaaminen. Käytännössä tämä hoituu siten, että lähetetään postia listan ylläpitäjälle, jossa ilmoitetaan halukkuudesta osallistua postituslistaan. Mainitsemisen arvoisia ovat esimerkiksi Air Warriorin, Falconin ja Unlimited Adventuresien listat. Uusista peliaiheisista postituslistoista ilmoitetaan uutisalueilla.

Postituslistoja on valtava määrä ja niiden kautta tulee yleensä valtava määrä postia. Kannattaa siis miettiä, riittääkö oma aika parinsadan englanninkielisen sivun lukemiseen per päivä ennen kuin lähettää osallistumisilmoituksen kaikkiin mahdollisiin mielenkiintoisiin listoihin. Eroaminen ei nimittäin läheskään aina onnistu.

## Postipelejä sähköpostilla

Sähköpostitse voi pelata monen hengen vuoropohjaisia pelejä vallan mainiosti. VGA Planets lienee näistä suosituin. Uusista peleistä ilmoitetaan alt.games.vga-plan -uutisalueella ja peliin liitytään lähettämällä e-mailia pelinpitäjälle.

Pelin pitäjä lähettää siirtotie-

## Unix on moniajoa

Merkkipohjaista ja kankeaa Unixia ei äkkiseltään uskoisi raskaaksi monen käyttäjän käyttöjärjestelmäksi, mutta itse asiassa systeemin tehot on piilotettu huonon kuoren alle.

Helpoiten tavallinen loppukäyttäjä käyttää Unixin moniajoa hyydyttämällä (suspend) prosesseja ja siirtämällä niitä taustaajoon. Tämä hoituu komennoilla jobs, fg ja bg.

Esimerkiksi ulkomaiset FTP-siirrot voivat olla hyvinkin hitaita ja jos kalaa tulee useampi mega, tekee käyttäjä mielellään muutakin kuin pyörittelee peukaloitaan odotellessaan tavaran valumista Internet-palvelinkoneeseen. Homma pelaa näin:

Otetaan FTP-yhteys

ftp

open wuarchive.wustl.edu

ja aletaan siirtää tavaraa

get brickv16.zip

Hyydytetään ftp painamalla ctrl-z. Komennolla jobs näkyy lista ajettavista ohjelmista. Esimerkiksi:

[1] + Suspended (signal) ftp wuarchive.wustl.edu

Katsotaan ohjelman numero ja siirretään se taustalla ajettavaksi:

bg 1

nyt jobs-komennolla listassa näkyykin

[1] + Running ftp wuarchive.wustl.edu

ja ftp-siirto jatkuu ongelmitta.

Kun halutaan siirtyä takaisin hyydytettyyn sovellukseen annetaan komento fg ja ohjelmanumero. Esimerkkitapauksessamme

fg 1

Huomaa, että Zmodemilla siirteleminen omalle koneelle ei onnistu läheskään kaikkialla. Useampi yhtäaikainen ftp-siirto sitävastoin ei tuota mitään ongelmia.

dostot käyttäjille e-mailin kautta. Koska e-mailitse voidaan lähettää vain teksitiedostoja, on binääritiedosto muutettava ASCII-tiedostoksi. Tämä tapahtuu koodaamalla tiedosto uu-koodilla.

Kun ensimmäiset siirrot saapuvat, tallennetaan viesti elmissä >-komennolla johonkin tiedostoon (esimerkiksi player1.rst.uu) Seuraavaksi koodattu tiedosto pitää purkaa. Ohjelman nimi on uudecode, eli esimerkissämme

**uudecode <plaeyr1.rst.uu**

Ja annettuun hakemistoon ilmetyy koodatun tiedoston "selväkielinen" versio. Eli tässä tapauksessa player1.rst.

Saatu tilannetiedosto, player1.rst siirretään kotikoneeseen sz player1.rst -komennolla, pelataan kierros ja saadaan tulokseksi player1.trn -tiedosto.

Player1.trn siirretään nyt kotikoneelta nettipalvelimeen zmodemilla. Komento kuuluu

**rz**

ja terminaaliohjelman upload-toiminnolla siirretään player1.trn nettipalvelimeen. Nyt siirtotiedosto koodataan ja siirretään peliä pyörittävälle henkilölle. Esimerkkitapauksessa aeon@cruzio.com.

uuencode <player1.trn
player1.trn >player1.trn.uu
mail aeon@cruzio.com <player1.trn.uu

Uuencode-komennolla tiedosto player1.trn koodataan tiedostoksi player1.trn.uu. Ensimmäinen tiedostonnimi komentorivillä tarkoittaa, mikä tiedosto koodataan ja viimeinen, mille nimelle koodattu tiedosto tallennetaan. Keskimmäinen tiedostonnimi puolestaan on yleensä sama kuin ensimmäinen. Se kertoo, minkä niminen tiedosto koodin sisällä on. Uuencode kun ei osaa itse katsoa sitä.

Mail-ohjelmalla postitetaan osoitteeseen aeon@cruzio.com tiedosto player1.trn.uu, joka purettaessa purkautuu player1.trn-tiedostoksi. Näin siirtotiedostot on siirretty peliä pyörittävälle henkilölle.

## Taulukko 4. Peliaiheisia HFTP-palvelimia ja niiden pelialuehakemistoja.

HFTP-paikkoja löytää parhaiten Newseja lukemalla ja kirjaamalla niissä esiintyvät paikat muistiin. HFTP-paikat ovat aina joskus saavuttamattomissa, joten ei kannata masentua jämähtämisistä, virheilmoituksista ja uloslentämisistä. Esimerkiksi ftp.netcom ei vaihteeksi toiminut kun tarkistelimme näitä osoitteita.

### Yleispaikkoja

| osoite | hakemisto | kuvaus |
|---|---|---|
| wuarchive.wustl.edu | pub/MSDOS-UPLOADS/games | Netin kuuluisin ja suosituin pelipaikka, sisäänpääsy on vaikeaa |
| ftp.cdrom.com | .14/dresden/<br>pub/ | Hyvä päivitysalue, paljon muutakin pelikamaa ja lisää pelikamaa |
| risc.ua.edu | pub/games/solutions | peliratkaisuja |
| ftp.uwp.edu | | Kaikennäköistä peleihin liittyvää |
| ftp.funet.fi | pub/msdos/games | |
| ftp.ea.com | | Electronic Arts |
| ftp.microprose.com | | Microprose, toimivuuden kanssa niin ja näin |

### Tiettyyn peliin keskittyneitä ftp-paikkoja

| | | |
|---|---|---|
| **AD&D:Unlimited Adventures** | | |
| ccosun.caltech.edu | pub/adnd/inbound/UA/Modules | |
| soda.berkeley.edu | pub/frua/modules | |
| **Tanks!** | | |
| ftp.netcom.com | pub/rogue/tanks | SSI:n Tanks!iin skenaarioita etc |
| **VGA Planets** | | |
| risc11.cahs.colostate.edu | pub/planets/... | |
| ftp.berlin.snafu.de | pub/vgaplan/.. | |
| **GUS** | | |
| archive.orst.edu | pub/packages/gravis | |
| wuarchive.wustl.edu | systems/ibmpc/ultrasound | |
| theoris.rz.uni-konstanz.de | pub/sound/gus | |
| nctuccca.edu.tw | PC/ultrasound | |
| archive.epas.utoronto.ca | pub/pc/ultrasound | |
| **Air Warrior** | | |
| ftp.k9.com | | lentosimutavaraa |
| cactus.org | pub/airwar | Air Warrior-tavaraa, lisäksi Falcon- ja lentosimuhakemistot |
| **Angband, Empire, Moria** | | |
| ftp.cis.ksu.edu | pub/games/ | |
| **Tekstiseikkailuja** | | |
| ftp.gmd.de | if-archive/Games/pc | tekstiseikkailupelejä |
| ftp.gmd.de | if-archive/solutions | ja niiden ratkaisuja |
| **Star Wars (TIE, X-Wing, muuta)** | | |
| wpi.wpi.edu | pub/Starwars | |
| ftp.netcom.com | pub/av/avatarx plus muuta | |
| **Doom** | | |
| ftp.swcbbs.com | | Sofware Creations BBS:n FTP-alue, aina täynnä |
| infant2.sphs.indiana.edu | | Doomin pääpaikka. Doomia löytyy kyllä jokaisesta suuremmmasta FTP-paikasta. |
| **Software Creations BBS** | | |

Jos käytät telnetiä tai rloginia, osoite on swcbbs.com. Vastaa login-kysymykseen swcbbs.

## Paljon melua tyhjästä: uutisryhmät

Internetin viestialueosio tunnetaan myös nimellä Usenet ja sen viestiryhmiä kutsutaan uutisryhmiksi (newsgroup). Ensin on kuitenkin hyvä valita, mitä alueita lukee, sillä niitä on tuhansia. Melkoinen osa viesteistä on tyyliä "What is TIE-Fighter? Where can I FTP a demo? Does it run under Windows?", mutta joukosta löytyy aina lukemisenkin arvoista.

Luo uusi tiedosto, .newsrc. Tämä onnistuu vaikka Unixin editorilla joe, eli anna komento

**joe .newsrc**

Kirjoita tiedostoon niiden uutisryhmien nimi, joita haluat lukea, jokainen omalle rivilleen.

Kun olet mieleisesti kirjannut ja haluat tallentaa ja poistua, joe:sta pääsee pois näppäilemällä ensin ctrl-k, sitten ctrl-x.

Aikaansa seuraavalle pelimiehelle olemme koonneet muutamia perusalueita oheiseen taulukkoon.

## Ja nyt lukemaan!

Näitä pääsee lukemaan jollain uutislukijalla, joista trn on yksi helppokäyttöisimpiä ja monipuolisimpia ohjelmia. Se käynnistyy komennolla

**trn**

(joissain palvelimissa trn löytyy eri nimellä, esimerkiksi Clinetissa sen nimi on strn.) Ainakin ensimmäisellä kerralla ohjelma saattaa kysellä miljoonan uuden uutisryhmän tilaamisesta, ja helpointa on vastata shift-N:llä, jolloin ne siirretään ajasta ikuisuuteen. Jos kävi niin, että vaikka alt.games.heretic meni mukana, voi kokouksiin liittyä trn-komennolla

**g (alueen.nimi), eli g alt.games.heretic**

Kun uusista tilaamattomista uutisryhmistä ollaan päästy eroon, esittää trn seuraavantyyppisen kysymyksen:

"10204 new messages in newsgroup comp.sys.ibm.pc.games.action --read now? [+ynq]."

## **Kuva 1.** Ossin .profile

```
#ident "@(#)stdprofile 2.5 - 88/11/29"
MAIL=/usr/mail/${LOGNAME:<}
if [ "`tty`" != "/dev/console" ] && [ "`tty|cut -c1-7`" != "/dev/vt" ]
then
TERM=vt102
fi
HZ=100
export MAIL PATH TERM HZ
set history n
```

## **Kuva 2.** Ossin .tcshrc

```
setenv TERM vt100
set LOGNAME=(Käyttäjän nimi)
set history=500
set prompt="%/>"
savehist=500
alias dirsub ls -ld
alias nic ftp ftp.funet.fi
alias wuarchive ftp wuarchive.wustl.edu
alias md mkdir
alias rd rmdir
alias cd.. cd ..
alias gobher telnet gobher.chalmers.se
alias ren mv
alias ime sz
alias no msg
alias cls clear
alias dir ls -laF
alias move mv
alias del rm
alias type more
```

```
PROCOMM PLUS for Windows
File  Edit  Scripts  Communication  Window  Help
Rapid Dial: Mits Norm.Vaihde   Script File: host

/usr/home/manty>ps
  PID TT  STAT      TIME COMMAND
15037 p5  Rs     0:00.69 (tcsh)
15129 p5  S      0:00.41 ftp wuarchive.wustl.edu
15219 p5  T      0:01.43 tin
15276 p5  I      0:00.03 ftp ftp.funet.fi
15328 p5  R+     0:00.03 ps
/usr/home/manty>
/usr/home/manty>jobs
[2]    Running                    ftp wuarchive.wustl.edu
[3]  - Suspended (signal)         tin
[4]  + Suspended (tty output)     elm
[5]    Running                    ftp ftp.funet.fi
/usr/home/manty>

Alt- 1-DOS 2-Host
```

Useampikin yhtäaikainen ftp onnistuu mainiosti, mutta Zmodem-siirto kotikoneelle sekottaa Unixin moniajon.

Tässä vaiheessa muuten tarjotaan tuota äskeistä g-komentoakin. Vastaamalla y pääsee lukemaan uutisryhmää, n:llä siirrytään seuraavaan, q:lla lopetetaan trn ja c:llä merkitään kaikki viestit luetuiksi. Jälkimmäinen on hyvin näppärä komento käytettäväksi ensimmäisellä kerralla uudessa uutisryhmässä.

Kun olet päättänyt lukea uutisryhmän viestit, paina välilyöntiä tai y-kirjainta ja pääset valikkoon, jossa esitetään viestiketjujen aiheita. Liikuta kohdistinta nuolinäppäimillä ja merkitse aiheet, joita haluat lukea pistettä painamalla, tai katso viestin edessä oleva kirjain ja valitse viestit sillä. Välilyönnillä ja kursorinäppäimillä pääsee seuraavalle sivulle. Kun olet valinnut viestit, lue ne painamalla enteriä. Jos et ole merkiinnyt ensimmäistäkään viestiä, enter lukee kursorin alla olevan viestin.

Jos haluat vastata johonkin viestiin, voit tehdä sen joko julkisesti tai yksityisesti. Julkinen vastaus, nk. follow-up, tapahtuu painamalla shift-F:ää viestin lopussa. Painamalla **r** lähetetään vastaus viestin kirjoittajalle e-mailin kautta. Jälkimmäinen tapa on huomattavasti suositeltavampi, ellei ole aivan varma siitä, että viesti kiinnostaa niitä muutamaa miljoonaa kyseistä uutisryhmää lukevaa ihmistä.

Jos olet aivan kypsynyt pitkään tylsään viestiketjuun, paina tylsän viestin kohdalla **shift-k**. Tällöin kyseinen artikkeli menee niin kutsuttuun kill-tiedostoon, jolloin trn ei enää ikinä näytä samalla otsikolla alkavia viestejä sinulle. Erityisen hyödyllinen komento on karsittaessa myynti-ilmoitukset ja "miksi vihaan itäisen Dakotan ohjelmistokaupaa" -aiheiset huuhaaviestit pois häiritsemästä.

Jos taasen haluaa esimerkiksi kysyä jotain aivan upouudesta pelistä, josta ei ole ollut vielä keskustelua, voi uuden viestiketjun aloittaa vastaamalla tyhjään viestiin. Eli kun olet lukenut kaikki viestit, aloita alueen lukeminen jälleen ja paina f.

Älä missään nimessä kirjoita suomeksi englanninkielisille alueille, ellet halua miljoonaa vihaista vastausta. Älyvapaalle pelleilylle ei myöskään ole sijaa vakavilla alueilla. Hölynpölylle on omat .avocado-alueensa, ja pienet kiitosviestit jätetään mieluummin lähettämättä, tai sitten käytetään e-mailia.

Yleensä Netissä liikkuessa kannattaa pitää päänsä kylmänä ja hyvät käytöstavat mielessä. Ja muuten purkeissakin, turhan paljon luullaan, että modeemi on tussin ja vessanseinän suora jälkeläinen. Suomalaisilla on vielä kohtalaisen hyvä maine Internetissä, eikä sitä kannata pilata käyttäytymällä huonosti.

Minulle voi lähettää kommentteja ja lisäkysymyksiä e-mailillla.

Ossi Mäntylahti
manty@mits.mdata.fi

## **Taulukko 5.** Muutama usein toistuva lyhenne

| | |
|---|---|
| BTW | By the way |
| FAQ | usein kysytyt kysymykset |
| FYI | For Your Information, tiedoksesi |
| IMHO | In my (humble) opinion |
| RTFM | Read the damdidum manual! |

```
File  Edit  Scripts
Rapid Dial: Mits Norm.Vaihde   Script File: host

Subject: player1.rst
To: Federation & Evil Empire <manty@mits.mdata.fi>
Date: Sat, 11 Feb 95 11:59:08 PST
From: Joshua Miller <aeon@cruzio.com>
X-Mailer: ELM [version 2.3 PL0]
Status: OR

section 1 of 1 of file player1.zip  < uuencode 5.32 by R.E.M. >

begin 644 player1.zip
```
M4$L#!!0```(``8"2QZMV38U>0H``-\K```+````4$Q!6452,.2Y24U3M6EUL
M6U<=/S=>D[3;^MVQG0T(&ZR"[@2G64>=+Y]-:I44-W$^1M*TCCM3EFD[MD_L
MNUS?:^ZU&WF=F(20)A`#'GB`![XD)L0;"$U((#&D02`D>)!`@J<):=H##X#*
M[W_NM6.W2>NN:=&0_\FY]YZO__?_?_ZU[V.U.L0/MC`V@0=+)V-$NQG[\"&.Q
M8XS]&>V=+F;@+WFIKY/]\]K?KAWI_G=')P8ZT*K0$=Q_BC:>EJF>4.@S3_;T
M]53A#ZQ9N!]8^\;&=_N=[K]T[&9M0$\$P!>>JT1_@79U=74M64>&X`F,<_90
M$Z0>`ZZGQL=\4A>[)$@=:%AP7"_S!YHBR>?RR63SR=[)EJ<?6$UJ4FM!_-[
MC5N1.@92`U525[LF=VU/ZMOM-5)C4GXAD.KM@,3W;T$HQ0:<U<N>>JGV;TFJ
M$XMKI$XE<\]9/JEG@0F/L50!J%;@>!>KVJH3]FG3MFK3K9WMJ=EJ+IG>$*7^
M.EN=9,W"%$F560.E6N_Z_0U2[:I>]34VGU];[:F>YL/58/[X+4D98+N==;/+
MG=&.?>QY-AF-BGJF"4BL@RS4U^]O>2@<@4?1#E^'SH7EWL5]Y''&0HS[$-L+
MVT?TW#3^VMGK>K'0"W"5'3_1M[GYXV@?1=MW'=<G@/0P='P8]PC:''L&]GJ\
MAK0*#VIYOLM">P8W-W^Z-L'8"0K^8'P$`S]!.X?V:^TH2^RS[&C@5RG$WV07
--More--(32%)
```
Alt- 1-DOS 2-Host
Transfer Complete - brickv16.zip
```

Uuencode:n avulla siirtyvät tiedostot e-mailitse. Tässä VGA Planetsin player1.rst pakattuna ja koodattuna.

## **Taulukko 6.** NEWSIT

| | |
|---|---|
| comp.sys.ibm.pc.games.action | |
| comp.sys.ibm.pc.games.adventure | |
| comp.sys.ibm.pc.games.announce | |
| comp.sys.ibm.pc.games.flight-sim | |
| comp.sys.ibm.pc.games.rpg | |
| comp.sys.ibm.pc.games.strategy | |
| comp.sys.ibm.pc.games.misc | |
| rec.games.computer.doom.announce | Info/FAQs/reviews about DOOM (Moderated) |
| rec.games.computer.doom.help | DOOM Help Service (new players welcome) |
| rec.games.computer.doom.misc | Talking about DOOM and id Software |
| rec.games.computer.doom.editing | Editing and hacking DOOM-related files |
| rec.games.computer.doom.playing | Playing DOOM and user-created levels |
| sfnet.keskustelu.pelit | |

Suosituimmille peleille on luotu omat alt.games.xxx -ryhmänsä, esimerkiksi alt.games.doom, alt.games.wc3 ja alt.games.vga-plan.

**PELI UUTISET**

Koonnut Tuija Lindén



# VIACOM SYÖKSYY pelimarkkinoille

MTV:n, Nickelodeonin, Paramountin ja Blockbusterin omistaja Viacom tulee mukaan tietokonepelimarkkinoille nimellä **Viacom New Media**. Kevään aikana ilmestyy viisi peliä, jotka kaikki tavalla tai toisella liittyvät televisio-ohjelmiin.

Ensimmäinen sarjassa on **Beavis & Butt-head**, joka koostuu actionista ja puzzleista. Peliä on tiiviisti mukana tekemässä Mike Judge, shown luoja.

MTV:n **Club Dead** kääntyy rompulle ja koostuu yli 90 minuutista videopätkää suoraan vuoristoradasta kuvattuna.

Nickeledeonin ohjelmistosta kääntyy **Are you Afraid of the Dark: The tale of Orpheo's Curse**, joka on kummitustarina 1920-luvun teatteriin sijoitettuna sekä Nickelodeon **Director's Lab**, joka muuttaa kotikoneen studioksi, jossa saa piirtää, säveltää, animoida ja muuta vastaavaa.

Paramountilta taas tulee **Jump Raven**, jonka maailman on jotain Mad Maxin ja Pako New Yorkista -leffan väliltä. Tarkoitus on tietysti pelastaa maailma mahtavalla asevalikoimalla ja tehokkailla lentokoneilla.

Viacom New Mediaa levittää Euroopassa CIC Interactive. Pelit ilmestyvät huhtikuun puolivälistä lähtien.

# MegaZone Ylläkselle

Toukokuun alkuun asti on hiihtolomalaisilla mahdollisuus tehdä Ylläksellä muutakin kuin skimbailla: MegaZonen pohjoisin piste toimii Hiihtokeskus Iso-Ylläksen tiloissa. Ylläkselle siirtyi Jyväskylässä ollut laitteisto ja samalla Jyväskylän toimipiste lakkautettiin toistaiseksi.

Helsingin Itäkeskuksen MegaZoneen on valmistunut uusi kenttä ja Tampereen kentän muutostyöt ovat parhaillaan menossa.

Ylläksen varaukset voi tehdä numerosta (949) 244 161.

# Uusi maahantuoja

Oy Suomen Schneider/ A.I.T Ltd laajentaa toimintaansa panostamalla myös tietokonepelien maahantuontiin. Erityisesti yritys aikoo keskittyä romppupeleihin.

Kodin viihde-elektroniikkaan ja tietokoneisiin sekä niiden lisälaitteisiin erikoistuneiden jälleenmyyjien lisäksi A.I.T aikoo rakentaa uuden jälleenmyyjäverkoston, joka muodostuu sekä uusista tietokonepelimyyjistä että vanhoista tutuista.

Lisätietoja saa Kari Hovivuorelta Oy A.I.T Ltd:stä, puh. (921) 468 6253.

# Roolipelaamista Saksasta

Blue Byte on tunnettu lähinnä Settlersistä ja Battle Isleistä. Seuraava odottamisen arvoinen Saksasta on **Albion**, vain PC-rompulla ilmestyvä roolipeli.

"Yritämme olla tekemättä tyypillistä tietokoneroolipeliä. Emme ehdottomasti halunneet mukaan yhtään kääpiötä, örkkiä tai haltiaa. Sen sijaan yritämme tehdä maailman, mikä olisi voinut olla meidän, jos kreikkalaiset ja roomalaiset eivät olisi vaikuttaneet kelttiläisiin kulttuureihin. Mitä olisi tapahtunut, jos pakanallisia kelttiheimoja ei koskaan olisi käännytetty kristinuskoon?", kertoo pelin suunnittelija Erik Simon.

Blue Byte on heittänyt erään kelttiheimon Albion-nimiselle planeetalle ja antanut sen kehittyä 2000 vuotta itsekseen. Nyt "meidän" tekninen sivilisaatiomme on löytänyt heimon ja tulee paikalle ryöstämään raaka-aineita huikeankokoisella avaruusaluksella ja siinä sivussa tuhoaa koko planeetan.

Arveluttavaa Albionissa on se, että roolihahmoja ei voi kehittää. "Halusimme tarinan, missä on merkitystä sillä, onko nainen vai mies, taistelija vai varas. Mutta halusimme myös tehdä pitkän pelin, joka tapahtuu isossa maailmassa ja olisi vienyt liikaa aikaa luoda kaikki erilaiset tapahtumaketjut. Kuitenkin päätös oli vaikea", kertoo puolestaan Jurie Horneman, pääohjelmoija ja yksi pelin suunnittelijoista.

Pelin suunnittelijat korostavat, että he halusivat keskittyä nimenomaan suunnittelemiseen ja helppoon käyttöliittymään, eivätkä upeisiin animaatiopätkiin. "Itse asiassa voisi olla hyvä idea panna pelin laatikkoon tarra, jossa sanotaan "Ei multimediaa! Ei interaktiivista elokuvaa!", nauraa Erik Simon.

Albion koostuu sekä kaksi- että kolmiulotteisista osioista. Linnunsilmästä matkustetaan ja tutustutaan paikkoihin, taistelut käydään kolmiulotteisina. Ryhmässä voi olla 6 hahmoa.

"Emme pröystäile normaaleilla roolipelihöpinöillä eli sillä kuinka monta sataa taikaa tai esinettä meillä on. Meidän filosofiamme on pitää pelaaja kiinnostuneena siksi, että peli on laaja ja syvä, ei siksi, että vaikeustaso on tarkoituksella kohtuuton", Blue Byte korostaa.

Albion ilmestyy kesän kynnyksellä vain PC-rompulle, ja sen pitäisi toimia hitaammillakin koneilla.





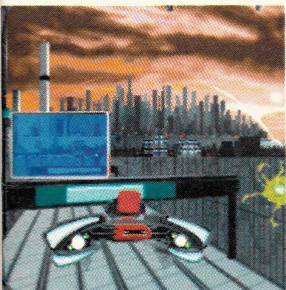
# "Se oli murha"

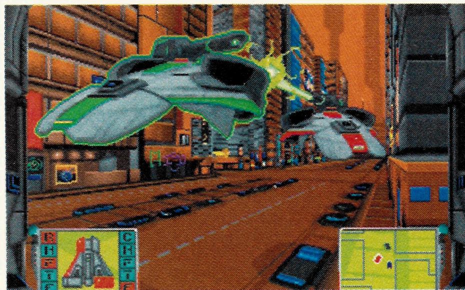
**The Orion Conspiracy** on Divide by Zeron uusin seikkailu, joka sijoittuu Cerberukselle, pienelle tutkimusasemalle ihan Mustan aukon vieressä. Pelaaja on Devlin Marshall, Cerberuksen tutkija, joka on murheissaan poikansa Dannyn kuoleman johdosta.

Hautajaisten yhteydessä Devlin saa mystisen viestin: "Dannyn kuolema ei ollut onnettomuus... se oli murha". Tokihan moinen pitää tutkia.

Romppupelinä Domarkin kautta ilmestyvä The Orion Conspiracy käyttää pelkkää SVGA:ta ja on tietysti täysin puhuttu. Peli ilmestyy maaliskuussa.

# Futuristinen tankki





On vuosi 2365 ja kaikki haluavat päästä "kelluvien" Zephyrtankkien ohjaimiin. Zephyrejä pääsevät ohjaamaan Interplanetary Battle Circuitiin (IBC) osallistuvat taistelijat, jotka kuuden bisnesvaltaa havittelevan yrityksen sponsoroimina leikkivät gladiaattoreja. Kisaa käydään maan alla, veden alla ja joskus myös maan yläpuolella.

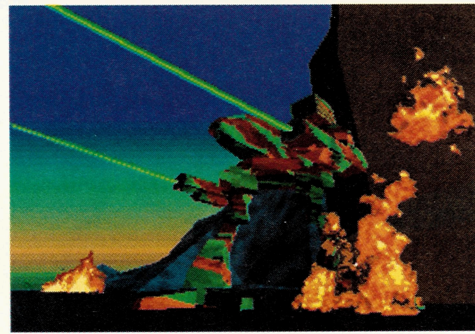
New World Computing on pistänyt tankin lentämään pelissään **Zephyr**. Pelaaja voi ottaa matsin joko tietokonetta tai viittä kaveria vastaa joko verkossa tai modeemilla. Peli lupaa kolmiulotteista renderoitua grafiikkaa, helpon käyttöliittymän, yli 30 taisteluareena 8 alienmaailmassa sekä rokkitaustan.

Peli on ilmestymässä sekä PC-korpuille että rompulle joskus kesän kynnyksellä U.S. Goldilta.

# Atari-pelit Windowsille

Activision on koonnut ryppään 80-luvun alun Atari 2600 -pelejä rompulle ja pistänyt ne toimimaan Windowsissa.

Nimellä **The Atari 2600 Action Packs** julkaistavan sarjan ensimmäinen osa sisältää 15 peliä, mukana ovat muun muassa Pitfall, Kaboom, River Raid ja H.E.R.O. sekä Chopper Command, Sky Jinks ja Spider Fighter. Kokoelma julkaistaan Windows CD-RO-Mille maaliskuussa.



# Robottien ryskettä

Activisionin ikuisuusprojekti **Mechwarrior II** uhkaa taas ilmestyä kesän kynnyksellä. Uusi kehitysryhmä on oikonut kunnianhimoisen projektin mutkia, joten saapa nähdä.

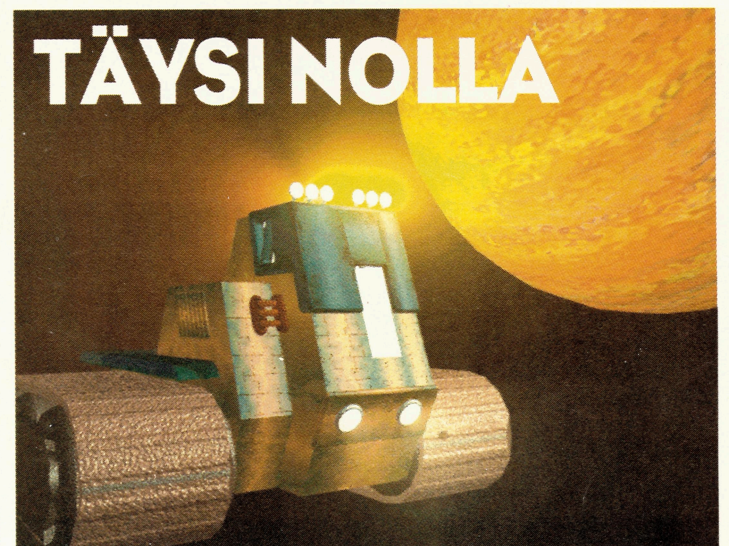
# Aikaan haudattu

Journeyman Project on huhtikuussa saamassa jatkoa nimeltä **Buried in Time.**

Luvassa on pitempi ja haastavampi seikkailu ajassa, videota ja tietysti nykytrendin mukaan myös ihan oikeita näyttelijöitä.

Kuten ensimmäisessäkin osassa, pelaaja on Temporal Security Agent #5, eli ajassa matkustava lakia valvova virkamies. Peli alkaa kuusi kuukautta Journeyman Projectin jälkeen, kun heräät siihen, että tulevaisuuden sinä ilmestyy olohuoneeseesi kertomaan, että hänen on väitetty vääräntäneen historiaa.

Buried in Time ilmestyy PC- ja Mac-rompulle siis huhtikuussa U.S. Goldin kautta.



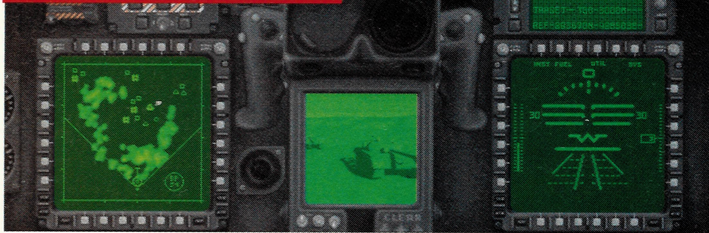
# TÄYSI NOLLA

23. vuosisadalla ihmiskunta on saavuttanut Jupiterin kuut, jotka ovat tarpeeksi rikkaita pitämään 22 biljoonaa Maan asukasta hengissä.

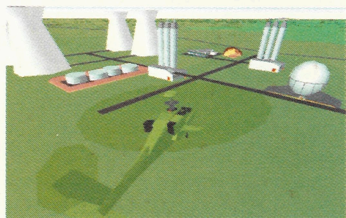
Europa-nimisellä jäätyneellä kuulla tuhannet kaivosmiehet ovat kaivaneet liian syvälle ja herättäneet pitkään nukkuneet alienit, jotka kiukuissaan hyökkäävät ja tuhoavat kuun pääkaupungin Europa Cityn.

Domarkin **Absolute Zeron** 22-päiväinen sota on kuvattu seitsemän Maan asukin silmin. Pelaaja ohjaa jokaista vuorollaan läpi erilaisten tehtävien. Sitten peli alkaa uudelleen, tällä kertaa alieneja ohjaten.

Absolute Zero ilmestyy vain rompulle maaliskuussa.



# Apache ISKEE



Digital Integrationin seuraavan simulaation sankari on **Apache AR-64** -taisteluhelikopteri. DI:n Tornado ei myynyt edes Yhdysvalloissa odotusten mukaisesti, ja DI tietää syynkin: Tornadossa ei ollut kromia, siis varsinaisen pelin kannalta tarpeettomia, mutta muuten elämyksellisiä lisiä tyylin Falcon 3:n radioliikenne, esimerkiksi. Läksynsä oppineena DI aikoo nyt sitten kromata Apachen.

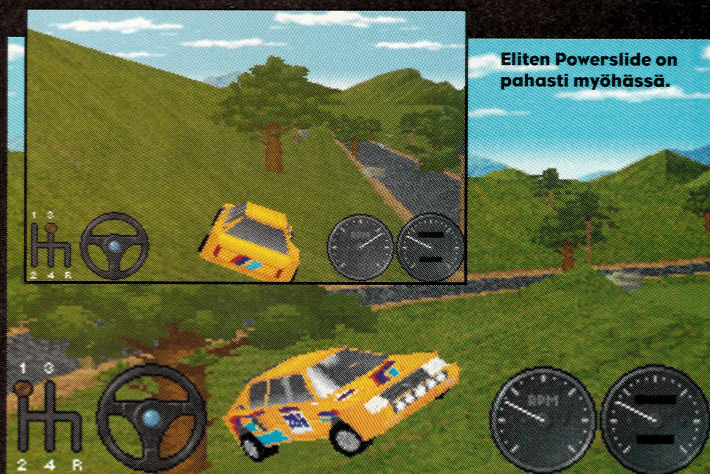
Apache ilmestyy PC:lle joskus tänä vuonna.

# Kolmas kerta toden sanoo

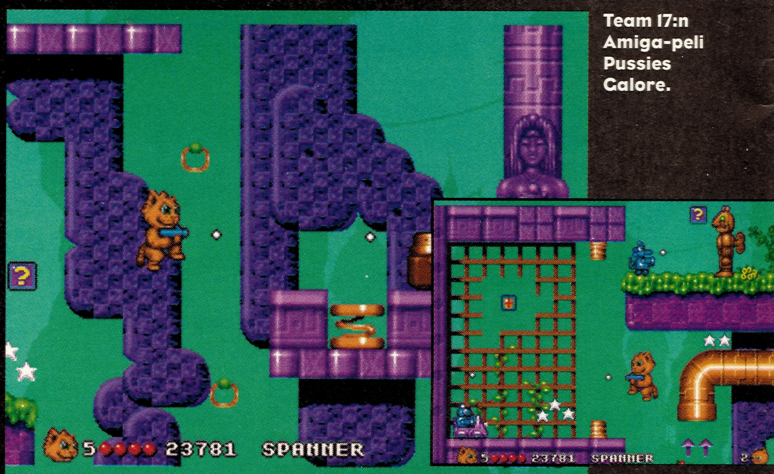



Täysremonttiin joutunut Elite: First Encounters näyttää kuvaruutukuvien perusteella saaneen uuden nimenkin, joka on tietysti **Elite 3**. Grafiikkaa ja ääniä ainakin on parannettu, thargoiditkin nähdään ja muutenkin kuvat näyttäävät lupaavilta. Olisikohan tämä nyt se Peli, galaktisen matkailuohjelman asemasta?



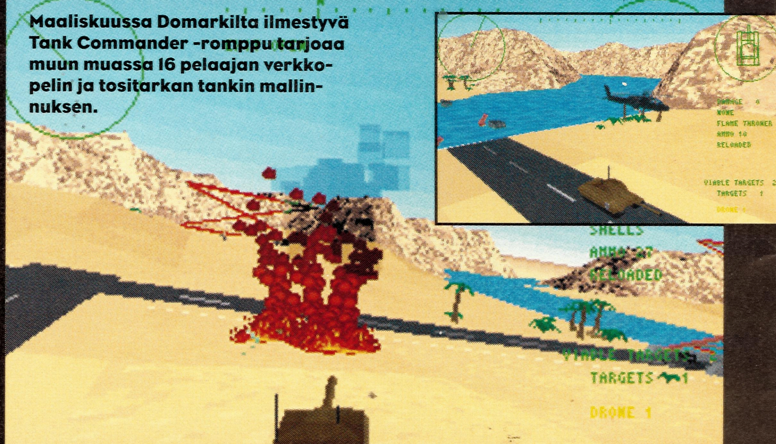
Eliten Powerslide on pahasti myöhässä.




Team 17:n Amiga-peli Pussies Galore.




Team 17 ja ATR.




Maaliskuussa Domarkilta ilmestyvä Tank Commander -romppu tarjoaa muun muassa 16 pelaajan verkkopelin ja tositarkan tankin mallinnuksen.

# NSF lopetti Internet-tuen

The National Science Foundation on lopettanut Internetin ylläpidon. Tammikuun alusta lähtien se on irtisanonut kaiken vastuunsa luomastaan maailmanlaajuisesta superhighwaystä.

Tilalle astui yhdysvaltalainen **International Discount Telecommunacitions**, maailman 10. suurin kansainvälinen puhelinyritys. Tämä takaa, että kaikki 30 miljoonaa Internetin käyttäjää pääsevät edelleen Nettiin.

IDT:n johtaja **Howard Jonas** kertoo, että yritys on jo aloittanut Internetin laajentamisen muun muassa Koreaan ja Sveitsiin. Vuoden loppuun mennessä on yhdistetty 50 maata lisää.



# Kuka muistaa Harvesterin?

Miltei tasan vuosi sitten kerroin Future Visionin ja Merit Softwaren yhteisestä projektista nimeltä **Harvester**. Lupailin sen jo silloin ilmestyvän piakkoin. Toisin kävi jälleen kerran: nykyinen aikataulu on tämän vuoden kesäkuu.

Harvest on rauhallinen pikkukaupunki, jossa olet elänyt koko ikäsi. Eräänä aamuna herätessäsi et kuitenkaan muista mitään, ja koko kaupunki tuntuu jotenkin oudolta. Tyttöystäväkin on mystisesti kadonnut, mutta kukaan ei tunnu välittävän siitä.

Harvester kauhuseikkailu, joka yhdistää roolipelaamista toimintaan. Sen on kirjoittanut Gilbert P. Austin, jonka käsialaa ovat myös sellaiset pelit kuin Privateer, Wing Commander II ja III ja Strike Commander. Harvester on Gilbertin tähän mennessä suurin työ.

Merit Softwaren Harvester ilmestyy siis joskus kesällä vain PC-rompulle.

# Lyhyesti

- X-COM: UFO Terror From the Deep on varmistunut Ufo kakkosen nimeksi. Eurooppaan pelin pitäisi tulla huhtikuussa.
- Activisionin Mechwarrior 2: The Clans on vaihteeksi siirtynyt. Nyt sen julkaisuajankohta on vuoden toinen neljännes eli huhti-kesäkuu...
- Vanha Amiga-hitti Combat Air Patrol kääntyy PC:lle maaliskuussa. Asialla on Psygnosis. Samoin käy Damoclesille.
- Inferno kääntyy PC:lle maaliskuussa Oceanilta.
- LucasArtsin Dark Forcesin uusin aikataulu on maaliskuun alku, eli pitäisi olla jo!
- Toptronics pakkaa Psygnosiksen Discworldien mukaan Terry Pratchettin kirjan Noitasiskokset. Suomeksi siis. Discworld ilmestyy maaliskuun 17. päivänä.

# Sound Blaster AWE 32

## Pelaajan yleiskortti vai musikantin työkalu?

Vuosi sitten testasimme Creative Labsin äänikorttien lippulaivan. Silloin oli todettava, että kortti sopii erityisen hyvin musiikin tekemiseen, mutta kärsii pelikäytössä liian paljon muistia vievistä ajureista ja emulaattoreista.

AWE 32:n voima on edelleen mahdollisuudessa käyttää itse tehtyjä ääninäytteitä instrumentteina, vähänkään vakavampaan musiikin tekemiseen kun standardin General MIDIn soitinsetti ei riitä. Markkinoille tullessaan kortti ei tätä ominaisuutta pystynyt sopivan ohjelmiston puutteen takia kunnolla hyödyntämään. Nykyään kortin mukana toimitetaan monipuolinen ja tehokas Windowsille tehty Vienna-ohjelmisto, jolla omien samplejen muokkaaminen soittimiksi onnistuu helposti. Täysin näitä ominaisuuksia pääsee hyödyntämään vasta laajentamalla kortin 512 kilotavun RAM-muistin suuremmaksi. Enimmillään muistia voi olla 28 megatavua.

Myös pelikäytössä tilanne on nyt valoisampi. Kortin viemät ajurit ovat kutistuneet ja lähes kaikki uusissa peleissä on suora AWE 32 -tuki. Ohjelmissa, joissa tukea ei ole, kortti toimii saumattomasti Sound Blaster- ja Sound Blaster 16 -yhteensopivana ja lisäksi MPU-401/General MIDI -yhteensopivana Aweutil-emulaattorin kautta. Emulaattori vie nykyään yli puolet vähemmän tilaa kuin kortin julkaisun aikoihin. Vieläkään emulointi ei ole täysin pomminvarmaa: Jotkut pelit eivät yksinkertaisesti toimi sen kanssa, tuoreimpana tapauksena vaikka Wings of Glory. Onneksi emulointiin tarvitsee turvautua kohtuullisen harvoin.

Digitaaliset samplet toistuvat SB16-sarjan korttien tapaan puhtaasti. Efektiprosessori elävöittää wavetable-instrumenttien sointia, mutta ei peitä alleen sitä kylmää tosiasiaa, että AWE 32:n soittimet kuulostavat kovin latteilta muutamiin samassa hintaluokassa painiviin kilpailijoihin verrattuna. General MIDI -soitinvalikoima on ahdettu kortin yhden megatavun ROM muistiin. Ilmeisesti tässä on pihistelty liikaa, sillä suurempaan muistiin olisi saatu laadukkaammat ääninäytteet. Itse musiikkia väsäävälle tämä ei ole ongelma, koska muistia voi laajentaa, mutta pelit eivät toistaiseksi osaa käyttää kuin kortin vakiosoittimia.

Vaikka suora tuki peleissä on lisääntynyt, ajurit pienentyneet ja kortin ohjelmistot parantuneet, silti AWE 32 sopii parhaiten niille käyttäjille, jotka pelailevat JA tekevät itse musiikkia. Pelkkään pelikäyttöön kortilla on turhia ominaisuuksia ja toisaalta yhteensopivuutta rajoittavia tekijöitä. Muusikon valinta, edelleen.

Kortista on myös edullisempi Value Edition malli, jossa ei ole mahdollisuutta laajentaa RAM-muistia.

Kaj Laaksonen

**Sound Blaster AWE 32**

GM- ja SB-yhteensopiva äänikortti
Valmistaja: Creative Labs
Maahantuoja: Toptronics Oy, puh. (921) 273 4000 ja TT-Microtrading puh. (90) 502 741
Hinta: n. 2000 mk

– No Mirja tässä moi.

...

– Mä olin tekemässä mun peeceellä yhtä kaaviota huomista varten ja yht'äkkiä tää kone meni jotenkin ***jumiin*** enkä mä saa tallennettua sitä. Sä olet joskus näistä tiennyt, osaatsä neuvoa?

...

– No toi kursori ei ***liiku*** mihinkään ja toi teksti vaan menee ja menee tossa eteen päin, ja nyt ollaan jo sivulla 2378.

...

– Mitä, ***kontrol***, breik ja äf kolmonen? Odotas, mä kokeilen. Eihän mulla riitä sormet....

...

– Jaahas... tää ruutu pimeni. Ne hävis kaikki. Oliko sulla ***muita*** hyviä neuvoja?

Taitaa Mirjakin
luottaa
seuraavalla kerralla...



***Voita!*** Tilaajien ja kupongin palauttaneiden kesken (30.4.95 mennessä) ***arvotaan*** 30.000 mk:n arvoinen ***kannettava*** IBM:n ThinkPad 360 CE lisävarusteineen.




***Uutta! Ilmainen käyttöoikeus vain*** MikroBitin ***tilaajille. MBnet*** - maan monipuolisin ***purkki***, jossa voit ***kopioida***, keskustella ja postittaa.

☐ Haluan monipuolista PC-tietoa kuukausittain, ja tilaan MikroBitin kestotilauksena vuodeksi (11 lehteä) nyt tarjoushintaan ***168 mk*** (norm. 248 mk). Samalla osallistun IBM:n ThinkPad 360 CE:n arvontaan.

☐ Osallistun vain arvontaan. Olen merkinnyt vastausosoitteeksi: PL 22, 01771 Vantaa, ja maksan postimaksun.

Nimi: ______________________

Lähiosoite: ______________________

______________________

Postiosoite ______________________

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n pituisissa jaksoissa, kunnes asiakas irtisanoo tilauksensa kirjeitse tai puhelimitse asiakaspalveluumme. Tarjous on voimassa 30.4.95 asti, ja koskee vain uusia tilaajia Suomessa.
Kilpailuun osallistuvat kaikki määräaikaan mennessä palautetut kupongit ja 2.5.95 voimassaolevat Tietokone-, MikroBitti-, Pelit- ja Prosessori-lehden tilaukset. Voittajalle ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

5K12

MikroBitti maksaa postimaksun

MikroBitti
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 VANTAA



Helsinki Media
Erikoislehdet

Sakset esiin ja eikun kuponkia leikkaamaan.

MikroBitti kestotilauksena (11 lehteä) nyt tarjoushintaan ***168 mk 90-120 670*** tai tällä kupongilla.




MikroBitti antaa selkeitä ***vinkkejä*** ja käytännöllisiä ***ohjeita.*** Se vertailee PC-maailman laitteet ja ohjelmat puolueettomasti ja luotettavasti sekä esittelee uusimmat peliviihteen helmet. Sinäkin - kuten muutkin 184.000 lukijaamme - saat ***enemmän irti koneestasi*** MikroBitin luettuasi, olit sitten aloittelija tai pidemmälle ehtinyt harrastaja.

**MIKROBITTI**
***Koko kansan*** mikrolehti









# Mortal Kombat II

**Acclaim**

**PC, PC CD-ROM**

Odotettu, ihailtu, vihattu ja paheksuttu verijuhla jatkuu kun Mortal Kombat II julkaistaan lähiaikoina myös PC:lle. Taas riittää kukkahattutädeillä ja muuten vaan poliittisesti korrekteilla henkilöillä vähäksi aikaa paapomista.

Jos joku on onnistunut välttämään Kombatmanian niin lyhykäisyydessään kysymys on erittäin verisestä beat-em-up-pelistä. Kombatin erikoisuus on lajityypille yleisemmästä sarjakuvagrafiikasta poiketen oikeista näyttelijöistä digitoitu grafiikka, joka alun perin kolikkopelinä herätti poikkeuksellisen paljon paheksuntaa ja ihastusta.

Tällä kertaa taistellaan pahan alkulähteillä. Osa vanhasta mättöporukasta on ensimmäisessä osasta tuttua, mukana on kuitenkin muutama uusi taistelija. Grafiikka on samantyylistä kuin ensimmäisessä, tosin karvan hienompaa ja runsailla uusilla efekteillä terästettynä. Kuuluisien Fatalityjen lisäksi mukana on kolikkopelin Babalityt, Friendshipit ja muut temput.

Pelattavassa demossa pääsee kokeilemaan vain kahta hahmoa. Peli näyttää ja tuntuu ykkösosan kaltaisesti todella hyvin alkuperäiseltä kolikkopeliltä. Kaikki liikkeet, grafiikka ja efektit on kokonaan siirretty PC-versioon. Luonnollisestikaan grafiikka ei voi olla täysin samaa luokkaa, mutta yllättävän lähelle tekijät ovat päässeet. Tärkeimmät asiat eli tuntuma ja tunnelma näyttäisivät olevan hyvin tallella. Demosta päätellen tiedossa on mätkintäpelien aatelia poikkeuksellisen tarkkana kolikkopelikäännöksenä.

**Kaj Laaksonen**

**Pelit-BBS: MK2DEMO.ARJ – MK2DEMO.AO4**
**Koko: yhteensä n. 5 Mt.**

# Brett Hull Hockey '95

**Accolade**

**PC**

NHL Hockey saa vihdoin todellisen kilpailijan Accoladen julkaistessa Brett Hull Hockeynsä, kunhan Accoladen ostanut Warner Interactive Entertainment nyt saisi levityksen kuntoon.

Mukana pitäisi olla kaikki 600 NHLPA:n kiekkoilijaa, kaikki NHL-joukkueet sekä vielä mahdollisuus tehdä itse joukkueita ja pelaajia. Mitään uuttahan tämä ei NHL Hockey 95:n pelaajille ole, ja muutenkin BH Hockey muistuttaa huomattavan paljon maineikasta kilpailijaansa. Erona on vähän viistomman, päätykatsomosta näytetyn kuvakulman antama syvempi ja kolmiulotteisempi vaikutelma, sekä selostajan jatkuva puheripuli.

Pelattavassa demossa pääsee ottamaan yhden kolmen erän ottelun valmiilla joukkueilla. Kontrollit toimivat yksinkertaisen sulavasti ja peliin pääsee kiinni heti ensiyrittämällä. Tempo tuntuu todella nopealta ja muutenkin tuntuma on sopivan hätäinen. Tyylillisesti ollaan NHL Hockeyn tapaan toimintalinjalla: nopeatempoista ja helposti opittavaa kiekkoilua ilman liikoja kommervenkkejä.

Mitään kovin ihmeellistä uutta NHL Hockeyn pelaajille ei ole luvassa, joskin BH Hockey vaikuttaa joka tapauksessa laadukkaalta ja sujuvalta kiekkopeliltä. Ja näin vähän pelejä synnyttäneessä lajissa pieni kilpailu on pelkästään hyvä asia.

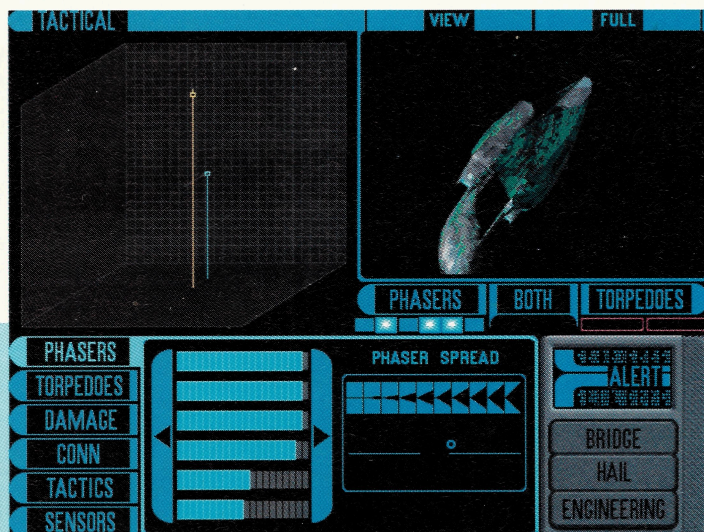
Kaj Laaksonen

**Pelit-BBS: BRETTH.ZIP**
**Koko: 1223 Kt**










# Star Trek – The Next Generation: Final Unity

**Spectrum Holobyte**

**PC CD-ROM**

The Final Unity on taas näitä ikuisuusprojekteja, ja sitä on odotettu noin pari vuotta. Nyt näyttää siltä, että odotus on vihdoin päättymässä. Spectrum Holobyte on laskenut myyntiin CD-demon, joka esittelee 15 minuutin verran pelin osasia.

Itse pelin rakenteen pitäisi olla sellainen, että suuren taustalla vaanivan pääjuonen takana piilee leegio erilaisia pikkujuonia, ja että minne ikinä nenänsä työntää, jotain tekemistä pitäisi löytymän. Final Unityn ratkaisun pitäisi sujua myös epälineaarisessa hengessä, eli muutamaa solmukohtaa lukuunottamatta päätökseen on useita reittejä.

Demo alkaa uskollisesti teaserilla, jossa Neutraalivyöhykkeen tuntumassa seurataan pikkualuksen pakoa romulaanilta. Seuraa luonnollisesti ST–NG:n alku, joka emuloi mainiosti TV-sarjaa, lukuunottamatta "Space, the final frontier" -lauseen korvaamista mälsällä mainostuksella.

Sitten demotaan loittoryhmätoimintaa planeetan pinnalla. Osuus näyttää varsin normaalilta hiiriohjatulta seikkailupeliltä, joskin hahmoja on animoitu normaalia enemmän. Esitys jatkuu suttuisesti digitoidulla kiertoajelulla läpi aluksen. Mielenkiintoisin tiedonjyvä on holokannen käyttäminen vanhojen tehtäväfilmien näyttämiseen.

Sitten päästäänkin ennaltanäkemättömään asiaan: navigointiin ja taisteluun. Näpsäkän tekniseltä näyttävien kolmiulotteisten navigaatioruutujen kautta varpataan kohti neutraalivyöhykettä, ja matkalla viritetään Enterpriseä taistelukuntoon konehuoneen liukusäätimistä.

Itse taistelu on toteutettu käskyperiaatteella, eli ilmeisesti pelaaja ei ohjaa suoraan Enterpriseä, vaan käskyttää miehistöään.

Kunnon näyttökortilla demo soljui hienosti. Omalla ISA-Tsengilläni 320x200-videopätkät näyttävät suttuisilta ja animaatio nykii. Äänipuoli on autenttinen, musiikkia, äänitefektejä ja ihka oikeita näyttelijöitä myöten. Päinvastoin kuin 25th Anniversaryssa, he ovat jopa ottaneet työnsä tosissaan.

Demon perusteella korkeat odotukseni The Final Unitya kohtaan eivät ainakaan vähentyneet, eikä mitään varsinaista sudenkuoppaa ollut näkyvissä.

Nnirvi

**Myytävä romppudemo**



# Kangaspuilla taivaisiin




**Wings of Glory**

**Origin/EA**
**PC CD-ROM**
**Versio:** F1.6
**Minimi:** 486DX/33, 8 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s, joystick
**Äänituki:** AdLib, Sound Blaster (16), Wave Blaster, General Midi
**Ohjaus:** H, N, J, FS Pro, Thrustmaster, tukee polkimia
**Kiintolevy:** 12 Mt
**Testattu:** Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s ja 486DX2/80, Stealth 64 VLB, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 300 kt/s

WINGS OF GLORY

Ensimmäinen maailmasota oli ensimmäinen konflikti, jossa lentokoneita käytettiin sotilastarkoituksiin. Varsinaisiin ilmatisteluihin päästiin vasta sodan viimeisinä vuosina, jolloin joku keksi asentaa koneeseen konekiväärin. Siihen asti toisensa kohtaavat lentäjäpojat olivat lähinnä tyytyneet tervehtimään toisiaan.

Originin tyylin mukaisesti pelaaja pääsee kiinni suoraan toimintaan, joten pelin Yhdysvalloista tullut chigagolaispoika saapuu Ranskan rintamalle vasta vuoden 1917 alussa. Suurin osa sodasta sujuu RAF:n joukoissa lennellen, kunnes sankari pelin loppupuolella saa siirron sotaan liittyneiden Yhdysvaltojen lentueeseen. Tappoja pelaajan tiliin tulee tietysti niin tähtitieteellisiä määriä, että oikea lentäjä olisi saanut puolijumalan statuksen.

## Irtotehtäviä

Wings of Gloryn jäljet johtavat samaan Originin sylttytehtaaseen, jossa ovat syntynsä saaneet niin eri Commanderit kuin Privateer ja Pacific Strikekin. Välillä lennellään ja paussiaikoina jutellaan kavereiden kanssa juonta kuljettaen. Vahvin kannuste Originin lentelyissä onkin tähän asti ollut juuri tarina, joka nitoo pelin tiiviiksi ja jännittäväksi kokonaisuudeksi. WoG valitettavasti menee metsään siivet rytisten, sillä tehtävät ovat vain kimppu erillisiä lentoja. Pientä säälittävää juonentynkää yritetään kyhätä tapattamalla sankarin paras kaveri, mutta mitään koko pelin kattavaa yhtenäisyyttä ei saavuteta.

Pelissä ei myöskään ole varsinaista kampanjaa, mikä on suuri puute. Pelaajan menestyminen tai mokailu ei sekään vaikuta sodan kulkuun mitenkään, mistä vielä lisää risuja. En usko, että muutaman lisätehtävän tuottaminen mokien varalta olisi ollut suuren suuri työ, etenkin rompulla olisi riittänyt tilaa vaikka muille jakaa, ja mukana olevalla tehtävägeneraattorilla voi rakentaa uusia lentoja muutamassa minuutissa.

## Onnistunutta samankaltaisuutta

Entä miten käy itse lentämisen, jota Originin suunnittelijatiimin jäsenet ovat kilvan kehuneet ultrarealistiseksi?

Valittavana on yhteensä vain viisi konetta, Sopwith Pup ja Camel, Spad SXIII, S. E. 5a sekä tietysti Fokker Dr. I. Konetyypistä riippumatta koneet kuitenkin käyttäytyvät harmittavan samankaltaisesti. Ainoat erot tulevat esille koneiden tehoissa ja nopeudessa, esimerkiksi heikko Pup ei jaksa nousta lähellekään niin vauhdikkaasti kuin isoveljensä Camel. Kääntymisessä tai muussa liikkumisessa ei sitten suurempia eroja löydykään.

Wings of Gloryssa on yksi todella outo piirre, sillä konekiväärin luodit osuvat juuri tähtäimen keskustaan koneen liikkeestä riippumatta. Minkäänlaista ennakkoa ei siis tarvitse ottaa luotien uhmatessa kaikkia liikkeen ja painovoiman lakeja. Pacific Striken tavoin koneiden siivet eivät vieläkään ole sallittua riistaa eli vain runkoon on mahdollista osua. Tämä on erityisen turhauttavaa tuhottaessa suuria pommikoneita, joiden siipipinta-ala on useampia neliömetrejä.

Risujen jälkeen täytyy antaa hieman myös suitsutusta, sillä lentäminen (lue: ohjaus) tuntuu hyvältä ja toimii aidon tuntuisesti. Koneet eivät lennä hetkeäkään suoraan, ja kääntäminen vaatii tiukkaa ilotikussa roikkumista ja peräsimen käyttöä. Ohjaamisen voima ja huoli on välitetty pelaajalle hienosti, ja lentäminen työllistääkin koko ajan joko kaksi kättä tai polkimet ja joystickin.

Lentelyn monimutkaisuutta on mahdollista säätää kytkemällä eri ominaisuuksia halutessaan päälle tai pois. Simppelimmillään kone kääntyy ilman peräsintä ja lentää viivasuoraan ilman ongelmia.

## Läheisyyden lämpö ei innosta

Kun ilmaan on päästy, siirrytään seuraavaan suunnistuspisteeseen autopilotin avulla. Tämä ei haittaa, mutta vihollisten outo ilmestyminen sitten ottaa päähän senkin edestä. Enemmän sääntönä kuin poikkeuksena hunnit ovat tehtävän alussa noin kivenheiton etäisyydellä pelaajasta, ja bonuksena pääsääntöisesti valmiina pelaajan pyrstön takana. Kysyn vain, millä cloaking devicellä viholliset ilmestyvät paikalle pelaajan tai hänen siipimiehensä huomaamatta?




Onneksi tehtävät eivät kuitenkaan muodostu yli-inhimillisen vaikeiksi, sillä vihollisen vaikeustason voi säätää kolmelle eri tasolle. Näistä vain vaikeimmalla viholliset osaavat lentää, kahdella helpommalla äsSätkin liukuvat suoraan tur-

hia väistelemättä. Kohtuullisen hyvin toimivan ilmataistelun lisäksi pelaaja saa vastaansa myös zeppeliinejä, tiedustelupalloja, pommikoneita ja joitakin maamaaleja. Kun saaliina ovat heliumtäytteiset jättiläiset, saa joihinkin koneisiin mukaan raketteja, jotka helpottavat työtä huomattavasti. Pommittaminen taas on harjoitusta vaativaa tarkkuustyötä, joka ei takuulla onnistu ensimmäisellä kerralla.

Jos vihollisella on taka-ampuja tai tykkitorneja, saa pelaaja ottaa vaihteeksi taistelun vakavasti. Vihollisen ampujat ovat nimittäin pirullisen tarkkoja, ja varomaton lentely pommikoneen perässä katkaisee uran kuin kanan lennon. Muutaman kuoleman jälkeen kovapäisinkin pelaaja oppii etsimään vihollisten sokeat kohdat.

Pelistä löytyy myös lentonauhuri, jolla voi ihailla tappojaan lennon jälkeen. Nauhuri toimii myös eräänlaisena lentoaikaisena tallennuksena, sillä sen avulla tehtävään voi hypätä mukaan juuri ennen sitä kohtalokasta mokaa. Mutta vain kerran, ja sen jälkeen koko tehtävä täytyy aloittaa alusta. Nauhuri on mukava yksityiskohta, joka pelastaa pinnan etenkin pitkissä tehtävissä tapahtuneen virheen jälkeen.

## Wanhassa vara paras

Ulkoisesti Wings of Glory on siedettävä, käyttäähän peli ehostettua Strike Commander -systeemiä. Pelkällä VGA:lla lentely ei kuitenkaan enää jaksa tyydyttää, kun markkinoilta löytyy jo runsaasti SVGA-simujakin. Verrattuna Dawn Patrollin iloiseen väriloistoon viholliset ovat tylsän harmaita, ja maasto on liian samanlaista. Toisin kuin Pacific Strikessa, onneksi näkyvyyttä sentään riittää.

Lentojen välillä kohdattavat toverit ovat kaikki toinen toistaan typerämmän näköisiä ja etenkin sankari vaikuttaa lähinnä sormivärеillä räpelletyltä. Ainoa iloinen yllätys sikanaamojen joukossa on Lisette, hehkeä punatukkainen ranskatar.

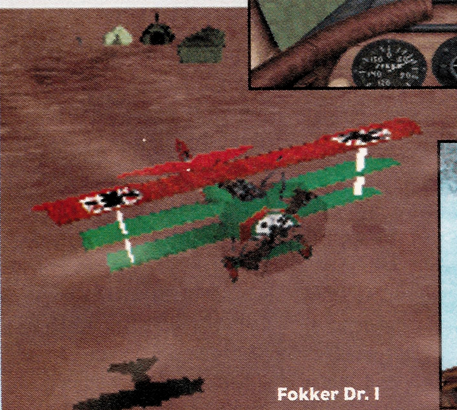
Kangaspuiden lento on onnistutu elävöittämään kiitettävällä äänimatolla. Koneen ääni jyrisee sopivasti ja konekiväärit kuulostavat jämäkiltä. Ohikiitävien koneiden moottoriäänetkin kuuluvat, eivätkä tehosteet pätki toisiaan. Koneen ollessa tiukassa kaarteessa siivet jopa uhkaavasti natisevat tuoden lentoon mukavasti tunnelmaa.



Mutkittelusta huolimatta hunnit eivät pärjää Spadilla kiitävälle jenkkiässälle.




Kevyt ja heikko Pup yrittää pitää pintansa saksalaisten kieppuessa ympärillä.


Fokker Dr. I



Kartta ei ole muuttunut mihinkään sitten Wing Commanderin.

Kaikki jutustelu on puhuttu, ja vaihteeksi englantilaisia esittämään on todella jaksettu palkata aitoja saarivaltakuntalaisia. Musiikkia ei jaksa kauaa kuunnella, ja kytkinkin sen kuulumattomiin lähes heti.

Nopeutensa puolesta WoGissa ei ollut haukkumista 486/80:ssa, joka ei huomattavasti eronnut Penassa pyöritetystä pelistä. Muistivaatimukset ovat kovaa luokkaa, joten vähemmällä muistilla peli saattaa hidastua hieman.

Origin voisi pikkuhiljaa alkaa harkita pieniä uudistuksia Commander-sarjaansa, sillä samaan runkoon rakennetut pelit alkavat jo kyllästyttää. Wings of Glory toimii ilmataistelupelinä, mutta ulkonäkö olisi kaivannut kohennusta. Kunnollisen juonen tai kampanjan puute kummastuttaa, eivätkä irtotehtävät anna pelaajalle riittävää tyydytystä. Vaikka mukana onkin tehtävägeneraattori, peliin tuskin jaksaa läpipelaamisen jälkeen suuremmin kajota.

**Tapio Salminen**




### Hyvää

- Uskottavan tuntuinen lentomoodi.
- Kiitettävät äänitehosteet ja puheet.
- Nauhurilla voi tallentaa niin onnistumiset kuin mokansakin.

### Huonoa

- Vain VGA-grafiikkaa.
- Ei todellista juonta tai kampanjaa.
- Ainoastaan viisi konetta, jotka kaikki käyttäytyvät samanlaisesti.
- Heikko musiikki.

**Häiritsevän erillisistä tehtävistä koottu räiskintäsimu. Lentomalli on yllättävän onnistunut, mutta ulkonäöltään peli on jo aikaansa jäljessä.**

**Räiskintä/Simulaattori**

**79**



| Mortal Kombat II |
|---|
| **Probe/Midway/Acclaim** |
| **A500, A500+, A600, A1200, A3000 (PC tulossa)** |
| **Minimi:** I Mt |
| **Ohjaus:** J x 2, huomioi kaksinappiset |
| **Muuta:** Huomioi lisälevyaseman, ei installoidu kiintolevylle |
| **Testattu:** A500 I Mt |

# MORTAL KOMBAT II

# Verinen iltapäivä

**●● Kassakoneen kilinä on Acclaimilla tuttu ääni. Yksi maailman tuottoisimmista viihdeartikkeleista, Mortal Kombat II, on ilmestynyt hienoisen jahkauksen jälkeen Amigalle.**

Mortal Kombatin ensimmäisen osan ympärillä käyty kohu hakee vertaistaan. Vuosi on kulunut, eikä Mortal Kombat II aiheuta minkäänlaista reaktiota, vaikka vanhoilliset ja uususkovaiset haulikkoa heiluttavat abortinvastustajamoralistit ovat nousemassa valtaan Yhdysvalloissa. Jopa SNES-versio on tällä kertaa punavärillä kyllästetty!

Ehkäpä koko kohu olikin markkinointikikka, vertaansa vailla oleva mainoskampanja? Ehkäpä Kalifornian senaattikilpaan osallistunut, äläkän alulle pannut lakimies olikin juuri ostanut aimopinon Acclaimin osakkeita? Ehkäpä kuvaruudulla näkynyt punainen roiske ei ollutkaan ihmisverta vaan elokuvista tuttua siansuoninestettä?

Mätkintäpelin päivittäminen tuntuu maallikosta helpolta hommalta. Entisille tutuille taistelijoille keksitään muutama mojova uusi erikoisliike, luodaan kourallinen uusia hahmoja ja keksitään taustatarina, jossa edellisosassa henkihieveriin telottu päävastustaja onkin jälleen mitä parhaissa sielun ja ruumiin voimissa.

## Vanhat tutut

Shang Tsung on saanut kierolla juonittelullaan nuoruutensa takaisin. Shao Kahn, astraalitasojen hallitsija, on järjestämässä uudet turnajaiset Shang Tsungin kunniaksi. Kaksitoista nyrkinheiluttajaa on saapunut tukka putkella Ulkomaailmaan universumin kukkeimpaan verenluovutustilaisuuteen.

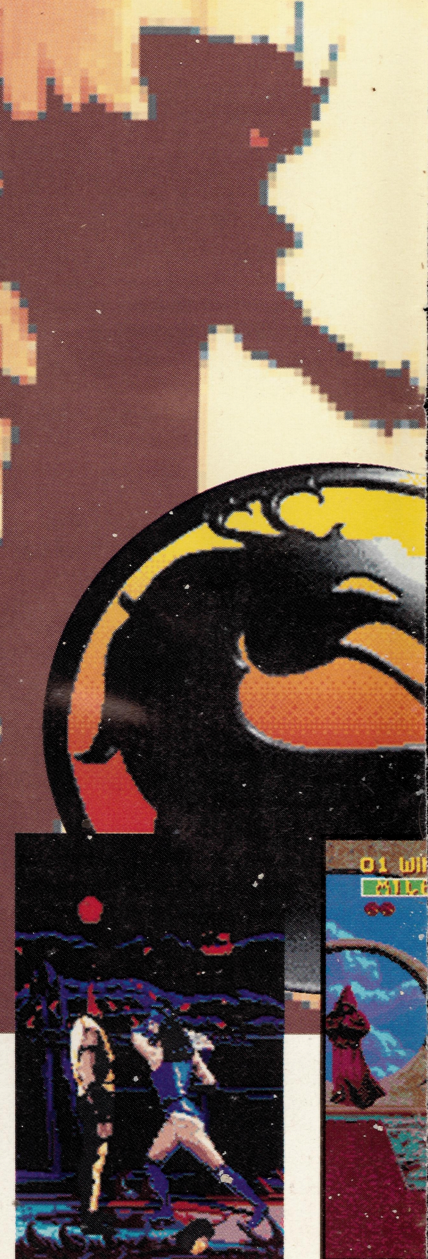
Vanhat tutut Johnny Cage, Liu Kang, Reptile, Rayden, Scorpion ja Sub-Zero ovat Shan Tsungin lisäksi mukana. Uusia tuttavuuksia ovat viuhkafani Kitana, Liu Kangin kamu Kung Lao, teräveikko









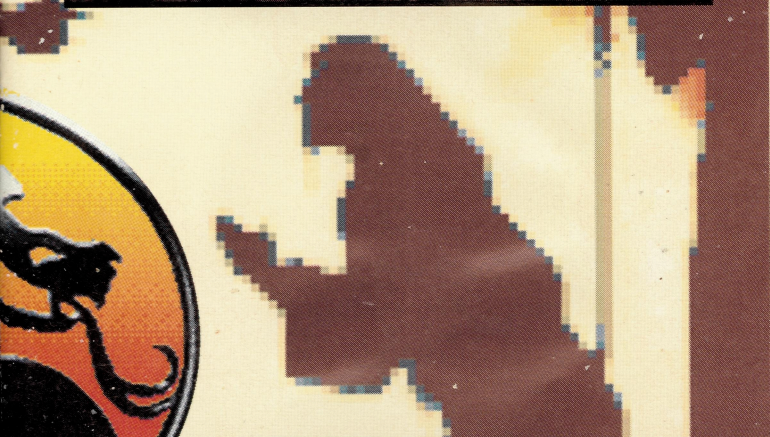


















Baraka, Kitanan sisko Mileena ja kadoksissa olevan Sonyan esimies, majuri Jackson Briggs, tuttavallisemmin Jax.

Yksin pelatessa kahlataan kierros kierrokselta, taistelu taistelulta kohti väkevämpiä vastuksia. Omaa hahmoa voi vaihtaa näppärästi kesken turnauksen. Valittavissa ovat edellä luetellut 12 hahmoa. Lopulta Goron sukulaissielu lohikäärme Kintaro ja tietysti itse Shao Kahn täytyy nistiä, jotta pelin lopputekstit tulisivat esille.

Mortal Kombat II yllättää vaikeudellaan. Turpiin tulee ja kunnolla – aluksi. Helpoin vaikeustaso (very easy) vastaa edeltäjän toiseksi vaikeinta tasoa (hard). Aluksi kontrollit tuntuvat löperöiltä, hitailta, mutta muutaman tunnin harjoittelun jälkeen tanssi alkaa sujua ja iskusarjat nasahtavat mukavan maukkaasti kohteisiinsa. Jatkoyrityksiä on kuuden sijasta tarjolla peräti 30!

## Fatat ja Babat

Veriset lopetusliikkeet eli Fatalityt olivat edellisosan ihmetellyin ominaisuus. Nyt pelintekijät ovat virittäneet jokaiselle hahmolle lisäksi vaihtoehdot, eli nämä mystiset Friendshipit ja Babalityt. Friendship on joka pelihahmon oma ystävyysele, sydänhieronnan sijasta voikin hieroa ystävyyttä: kukka kuritetulle, matkamuisto monotetulle. Babality taas taikoo vastustajan tuttisuuksi. Voi moista nöyryytystä!

Hahmoista vinkein ja haastavin on Shang Tsung, joka voi ottaa minkä tahansa kanssaähinöijän hahmon. Niinpä kyseistä hahmoa pelatessa kaikki erikoisleiskaukset ja lopetusliikkeet ovat käytettävissä. Mileenan lattian läpi sujahtava teleporttipotku on myös hauska. Ja kukapa voisi vastustaa Kitanan kuolonsuudelmaa tai Shang Tsungin sisäkorvankutitusta? Suurin osa liikkeistä on uudelleenkierrätettyä Mortal Kombatia, mikä latistaa löytämisen iloa.

Kuvallisesti Amigan Mortal Kombat II ei ole edeltäjäänsä komeampi, muttei rumempikaan. Köyhä väripaletti kurjistaa taustoja, mutta väriloistoa tärkeämpää on vauhti, sujuvuus ja asiallinen pelattavuus. Sen Proben tiimi on jälleen oivaltanut. Mätkiminen sujuu hyvin yhdellä napilla, joten kahden napin ohjain ei ole välttämättömyys. Tuttuun tapaan toinen nappi tuo potkut helpommin hallittaviksi. Alkuhämmennyksen jälkeenkin kontrollit tuntuvat ajoittain kömpelöiltä ja kankeilta, mikä ei onneksi haittaa kaksinpeliä.

Mortal Kombat II ei tuo lajityyppiinsä mitään uutta, ystävyyseleet ja Babaliteetit ovat lähinnä kuriositeetteja. Suurin osa hahmoista on vanhoja tuttuja muutamalla uudella erikoisliikkeellä päivitettyinä. Pelin olisi voinut nimetä rehellisemmin Super Mortal Kombatiksi erästä nimeltä mainitsematonta tappelupeliä mukaillen. Mikään itsenäinen jatko-osa se ei ole.

JTurunen



**Hyvää**

- Hyvä pelattavuus.
- Riittävä vauhti.

**Huonoa**

- Liikaa vanhaa ja tuttua.

**Erinomainen Mortal Kombat -klooni. Yksi Amigan parhaista mätkinnöistä.**

Beat'em up

**85**

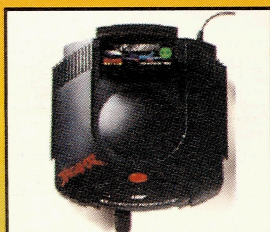


# -BIT

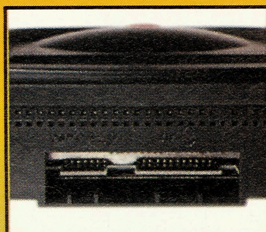
JAGUAR

## VIRTUAALIKYPÄRÄ

*Tulossa uskomaton pelimaailman ja simut mullistava näyttöpäähine, mikä vie sinut täysin pelien kuva- ja äänimaailman sisään. Kun hankit nyt Jaguarin, olet ostanut itsellesi pääsylipun vain Atari Jaguarille mahdolliseen virtuaalimaailmankaikkeuteen. Arvioitu julkistamisajankohta elo-syyskuu 95.*



*64-bittinen virtuaalikonsoli, jonka datavoima perustuu kahteen 64-bittiseen Risc-prosessoriin ja kolmeen apuprosessoriin.*



*DSP- ja AV-liittimet. DSP-liittimeen kytket mm. virtuaalikypärän ja modeemin. Modeemilla pelaat kaverin kanssa puhelinlinjoja pitkin.*



*Peliohjainliitännät, joihin kytketään myös infrapuna-ase, hiiri, näppäimistö jne.*

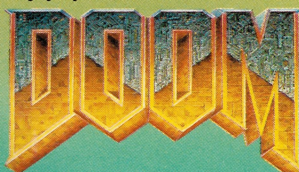


*Peliohjain ja numeronäppäimistön päälle asennettu näppäinohje.*





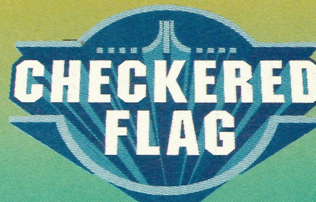

*Huikea kolmiulotteinen seikkailu. Pelkällä räiskinnällä et selviä... You can be Alien, you can be Predator...or you can be lunch!*



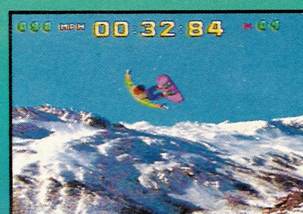

*Koe 64-bittinen Doom Special Edition. Lisää tasoja...lisää vauhtia...ja lisää...*



*Vie vauhdikas ninja-riiviömuurahainen (tyttö tai poika) läpi fantasiamaailmojen. Tasohyppelyjen huippu.*




*Virtuaalikilpa-ajo tosi kuskeille. Vauhtia ja valintoja pitkään ajonautintoon.*



### Val d' Isére

*Vatsan pohjassa tuntuva kolmiulotteinen ja realistinen lasketteluja lumilautailuseikkailu.*



### IRON SOLDIER

*Ohjaa talonkorkuinen taistelurobottisi läpi vaarallisten tehtävien. Haastetta pitkään. Vuoden taistelusimu USA:ssa.*

***SAATAVANA:** Kasumi Ninja • Dragon • Bubsy •Tempest 2000 • Evolution Dino Dudes • Crescent Galaxy •Wolfenstein 3 D • Raiden • CyberMorph*

***TULOSSA:** Brett Hull Hockey • Battle Morph • Air Cars • Hard Ball • Alone In The Dark • Arena Foot Ball • Burn-Out • Cannon Fodder • Center Court Tennis • Jack Niclaus Cyber Golf • Tiny Toons Adventures • Ultra Vortex • Blue Lightning... ja n. 200 muuta peliä v. 95*

**PYYDÄ VAIHTOTARJOUS VANHANAIKAISESTA PELIKONEESTA TAI PELISTÄ LÄHIMMÄLTÄ JÄLLEENMYYJÄLTÄ!**

**JÄLLEENMYYNTI: EXPERT- JA MUSTA PÖRSSI -LIIKKEET**
**- JA MUUT HYVINVARUSTETUT PELILIIKKEET KAUTTA MAAN.**
(Osassa liikkeistä toimitusmyynnissä)

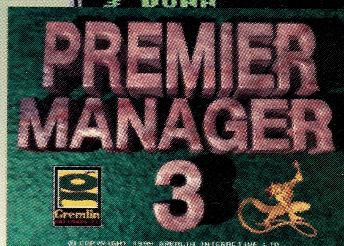
**KYSY LÄHIN JÄLLEENMYYJÄ NUMEROSTA:**

**90-547 1344**

**Oy ION Finland**

**Premier Manager 3**

**Gremlin**
**PC, PC CD-ROM**
**Versio:** 1.0
**Minimi:** 386, VGA, hiiri, 2 Mt RAM (EMS)
**Äänituki:** AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32, Sound Canvas
**Kiintolevy:** 7 Mt
**Testattu:** 386/40, 4 Mt, SB




# Pallo jalassa vai hukassa?




Gremlinin pari-kolme vuotta sitten julkaisema Premier Manager on saanut jo toisen jatko-osan, mikä tuntuu hieman oudolta ottaen huomioon, miten vähän uutta tarjottavaa ykkösosalla oli. Ilmeisesti jalkapallohullut britit ovat kuitenkin ottaneet sarjan omakseen. Kolmososa lupailee uudistuksia sekä pelin monipuolisuuteen että tekniseen toteutukseen.

## Manageriksi managerin paikalle

Muinaisista manageripeleistä Premier Manager -sarja on alusta pitäen poikennut sikäli, että tarkoituksena ei enää ole (välttämättä) nostaa Ö-sarjan pahnanpohjimmaista rupusakkia Englannin liigan ykköseksi, vaan pääosaa näyttelee managerin henkilökohtainen ura: jos kehnon joukkueen saa nostettua edes jonkinlaiseen menestykseen, voi mestarimanageri saada työtarjouksia ylempien sarjojen seuroilta.

Pelaajan johdettavana on sekä joukkueen urheilullinen että taloudellinen puoli. Ensiksi mainittuun pelaaja vaikuttaa määrittelemällä joukkueen kenttäkokoonpanon, pelaajien sijoittumisen kentällä sekä kunkin pelaajan yksilölliset ohjeet. Talouspuolella päätetään kotikentän uudistuksista, sponsorisopimuksista ja pelaajien ostoista ja myynneistä. Kaikesta toiminnastaan pelaaja on luonnollisestikin vastuussa joukkueen johtokunnalle, joka voi antaa potkut taitamattomalle managerille.

## Nappulakengät jalkaan

Joukkueensa suhteen pelaajalla on enemmän vaikutusmahdollisuuksia kuin aikaisemmissa osissa. Pelaajien yksilölliset ohjeet mahdollistavat tarkempien taktiikoiden suunnittelun, ja manuaali neuvookin suunnittelemaan jokaiseen otteluun erilaisen taktiikan ja hyödyntämään suunnittelussa vastustajan heikkouksia. Näppärän tuntuinen idea, joka kunnolla toteutettuna toisi takuulla peliin lisää makua.

Itse ottelun alkaessa tulee esiin uusi esitystapa, jossa pelikenttä on vihdoinkin näkyvissä pelaajineen kaikkineen. Valitettavasti tähän liittyvät ulkoiset uudistukset ovat menneet täysin metsään – pelaajissa ja pallossa ei ole käytetty minkäänlaista animaatiota, vaan pelaajat nykivät kentällä paikasta toiseen. Jos ottelusta haluaa saada jotain tolkkua (ja nähdä kuinka hyvin ennen ottelua valittu taktiikka toimii) on katselunopeus väännettävä minimiin, jolloin ottelun katseleminen kestää ikuisuuden. Tästä johtuen taktiikoiden suunnittelusta saatava hyöty jää jokseenkin marginaaliseksi ja niiden vaikutus pelin kulkuun jää arvailun varaan.

Äänipuolelta löytyy pillin vihellysten lisäksi yleisön mylvintää, joka ainakin Blasterin kautta kuulostaa lähinnä löylyn heittämiseltä kiukaalle.

## Money talks

Joukkueensa menestykseen voi toki vaikuttaa myös parantelemalla käytettävissä olevaa pelaajamateriaalia. Pelaajia voi treenata haluamassaan taidossa, ja määrätä harjoitusten kovuuden – mitä enemmän pelaajaa rääkkää, sitä nopeammin hän tietenkin kehittyy, mutta on tuolloin myös vaarassa loukkaantua harjoitusten aikana. Uusia pelaajia voi ostaa joko varsinaisilta osto- ja myyntimarkkinoilta, tai lähettämällä agenttinsa etsimään haluntunlaista pelaajaa muista joukkueista. Mikäli sopiva pelaaja löytyy, voi neuvottelut hoitaa suoraan toisen joukkueen kanssa, joskin hinta on tällöin usein kalliimpi kuin varsinaisilla markkinoilla. Myös pelaajan lainaaminen toisesta joukkueesta korvausta vastaan on mahdollista.

Tulopuolesta huolehditaan lähinnä sponsorisopimusten avulla, eli myymällä erilaisille mainostajille mainostilaa kotikentän laidalta. Mainokset ovat tietenkin määräaikaisia, joten silloin tällöin on solmittava jälleen uusia sopimuksia. Onneksi sentään peli ilmoittaa aina kun uusia sponsoreita ilmaantuu, ykkösosasta tuttu tuskastuttava sopimusten kyttääminen on siirtynyt historiaan.

Kotikentän uudistaminen auttaa myös lisätulojen hankkimisessa, kattamalla kentän saa lisää mainostilaa, paremmat penkit houkuttelevat katsojia, oheiskrääsämyynti tuo rahaa suoraan kassaan jne.

## Pintaa syvemmälle

Premier Manager 3:n perusrunko on loppujen lopuksi täysin identtinen edeltäjiensä kanssa. Pelilliset uudistukset ovat etupäässä kosmeettisia, joskin varsin hyödyllinen lisäys on mahdollisuus apulaismanagerin palkkaamiseen, joka taidoistaan riippuen hoitaa osan rutiiniluontoisista hommista. Sen tapaiset muutokset kuin loukkaantuneiden pelaajien hoitotapojen lisääminen kahdesta kolmeen tuovat toki pe-

liin lisää realismia, mutta eivät muuta sen perusluonnetta oleellisesti.

Teknisellä puolella tehdyt suuremmat uudistukset olivat pahoja pettymyksiä, vaikka kenttänäkymä onkin sentään hieman selkeämpi kuin aikaisempi ruudulla näkynyt palkki. Ainakin minua häiritsi melkoisesti se, ettei Premier Manageriin ole reilun kahden vuoden ja kahden jatko-osan aikana onnistuttu tuomaan mitään merkittävää uutta. Tokihan PM3 edeltäjänsä päihittää, mutta jomman kumman (tai varsinkaan molemmat) aikaisemmat osat omistavan kannattaa kyllä harkita kahdesti pelin hankkimista.

Valitettavasti tarjonta manageripelipuolella on sen verran vähäistä, ettei PM3:sta kannata olankohautuksella ohittaa, mutta mitään maailmoja mullistavaa siitä on turha odottaa löytävänsä. Päivityksenä hyvä, uutena pelinä keskinkertainen.

Mikko Alapuro



### Hyvää

- Realismia lisätty erilaisilla pikkuyksityiskohdilla.
- Sangen monipuolinen, muuhunkin kuin pallon potkimiseen keskittyvä peli.

### Huonoa

- Pahasti epäonnistunut uusi ulkoasu.
- Liian vähän uudistuksia aikaisempiin osiin nähden.

**Pintapuolisia muutoksia läpikäynyt versio keskinkertaisesta manageripelistä.**

**Jalkapallomanageripeli**

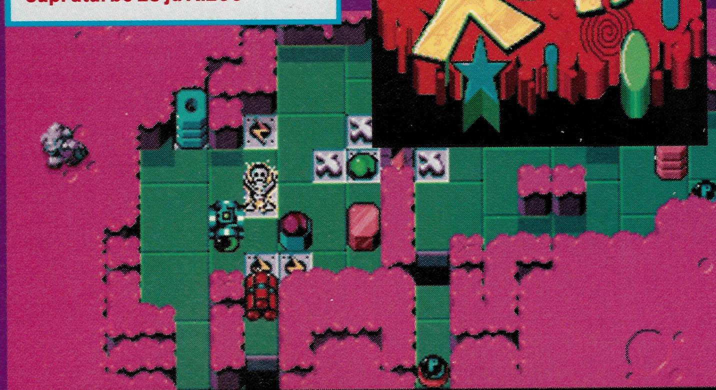
**78**

# Ufoboomin uusi uhri

**X-It**

**Data Design Systems/Psygnosis**
**Amiga A500-A4000**
**Minimi:** I Mt muistia
**Ohjaus:** N, J
**Kiintolevy:** I.I Mt, 2 korppua
**Testattu:** A500+, 8 Mt, Supraturbo 28 ja A1200



Bill-pojalla on huono päivä. Ensinnäkin hän missaa Star Trekin, toiseksi: myöhästymisen syy on pieni vihreä mies, jolla on suuri ase.

Pian Bill onkin jo viety avaruusaluksella sinne jonnekin. Syy abduktioon on selvä: alienit haluavat tietää, ovatko maan ihmiset liian älykkäitä alistuakseen Terran miehitykseen. Niinpä Bill alistetaan rottakokeeseen, jonka lopputulos ratkaisee ihmiskunnan kohtalon. Hänen tulee selvitä hengissä avaruuskaatopaikoille rakennetuista kuolettavista sokkeloista aikarajan puutteissa. Onneksi testi on näinkin reilu eikä älytasoamme selvitetä esimerkiksi tv-tarjontaa analysoimalla.

X-It on kaukaista sukua vanhalle pelille nimeltä Soko-ban. Tarkoituksena on päästä kävelemään exitlaatan päälle kuutioiden täyttämässä sokkelossa. Yleensä ulospääsyn kuitenkin estävät lattiassa olevat reiät, suljetut ovet tai muut esteet, joten edessä on paljon hikistä puuhastelua kenttien uudelleensisustamisen parissa.

## Palikkatesti

Perusidea on, että kuutioita voi työntää, mikäli niiden toisella puolella on tyhjää. Palikoita on kolmen painoisia: kevyimpiä voi työntää kahta kerrallaan, painavampia vain yksittäin ja raskaimpiin täytyy asentaa renkaat ennen kuin niitä voi siirrellä.

Blokkeja on eri painoluokkien lisäksi monentyyppisiä. Teräsblokkien liikehdintään vaikuttavat magneettikentät, rasvatut blokit jatkavat liikettään, kunnes ne törmäävät johonkin esteeseen ja jäästä valmistetut sulavat ajan kuluessa sokkelon lämpötilasta riippuvalla nopeudella.

Mukana on myös dynamiittikasoja seinien räjäyttämiseen, liimaruutuja, joihin palikat jämähtävät kiinni sekä jäälevyjä, joiden päällä kaikki luistaa. Myöhemmissä kentissä on luvassa inhoja ansoja, telesiirtimiä, lattianapeilla avattavia ovia sun muuta. Kiitettävän idearikasta.

Pelistä löytyy myös palapelitehtäviä: seinissä on joskus uria, joihin voi työntää kiinni kentistä löytyviä käänneltäviä avainblokkeja. Lisäksi löytyy palikoita, joilla voi jäädyttää vesialtaita tai siirrellä koko kentän teräsblokkeja johonkin suuntaan.

Peli tutustuttaa uusiin palikkatyyppeihin ja ansoihin hiljalleen, joten on turha pelätä, että X-It olisi vaikea pelattava.

## Kaunis kokonaisuus

Yksin palikoiden siirtely ei riitä, vaan kenttiin on ripoteltu myös tavaraa, jonka oikea-aikaisesta aktivoimisesta on hyötyä. Lisäaikaa ja koko ajan kuluvaa energiaa on tarjolla, vetosäteen avulla voi vetää palikoita kohti itseään ja magneeteilla voi magnetisoida normaaleja blokkeja. Kenttiin asetettujen pommien pikalaukaisuun löytyy myös apu.

Bill jaksaa kantaa kerralla mukanaan neljää esinettä, mikä lukuna tuntuu pieneltä, mutta on pelin tarpeisiin on täysin riittävä.

Peliä voi pelata ilotikulla, mutta jostain syystä selvästi paras ohjaustuntuma saavutetaan vanhalla kunnon näppiksellä. Pelintekijöillä on käynyt pieni kömmähdys: miksi kentissä on aikarajat, vaikka peli ei pimennä ruutua pause-tilassa? Nyt ongelmia voi miettiä vaikka tuomiopäivään asti kun vain hakkaa ahkerasti P-näppäintä.

Sokkeloita on kaikkiaan 120 kappaletta, ja joka kenttää varten on oma salasanansa. Jos kuitenkin törmää mahdottoman vaikeaan sokkeloon, voi sen yli hypätä, sillä pelin voi aloittaa 15 kentän välein mistä kohdasta tahansa.

Aina selvitettyään yhden 15-sokkeloisen avaruusaluksen on vuorossa pieni toimintaosuus, jossa pitää kerätä avaruuskapselia ohjaten lisäpisteitä ja varoa ohjuksia matkalla seuraavalle kaatikselle. Osio loksahtaa aika huonosti yhteen pelin juonen kanssa mutta väliäkö sillä.

## Pelaamisen hauskuus

Tämäntyyppinen peli ei luonnollisestikaan paljon grafiikkaa kaipaa. Sokkelot ovat selkeitä, vähävärisiä, kulmikkaita yläviistosta kuvattuja muutamaan kuvaruudulliseen mahtuvia aivokuorenvoimistajia. Onneksi näin, sillä moni älypeli on pilattu räikeällä pizzagrafiikalla.

X-Itin saa kiintolevylle ja se tuntui toimivan varsin koneystävällisesti. Valitettavasti peli kytkee jostain syystä moniajon pois päältä, joten X-It ei sovi aivovoimisteluksi koneen tehdessä jotain muuta aikaavievää. Pieni miinus viimeistelyssä kokonaisuudessa.

X-It on paljon monipuolisempi kuin PD:nä tai Sharewarena saatavat hengenheimolaisensa, joten pelattavaa pohdiskelupeliä kaipaavat eivät pety. Hauska nähdä, että tällaisiakin pieniä pelejä vielä tehdään. Full Motion Video -introjen sijasta on keskitytty pelaamisen mielekkyyteen ja tulos on onnistunut.

Kimmo Veijalainen

### Hyvää

- Pelattavuus on kohdallaan.
- Runsaasti hauskoja ideoita.
- Salasanasysteemi.
- Peli on käyttöjärjestelmäystävällinen.

### Huonoa

- Kentissä on aikaraja.

**Rentouttava ja idearikas peli, josta ei liiemmin vikoja löydy.**

**Puzzle**

**86**

# Piraattijahti

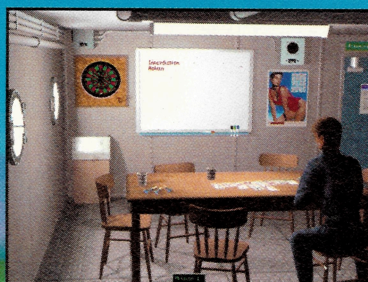
**KA-50 Hokum**

**Simis/Virgin**
**PC**
**Versio:** beta
**Minimi:** 386SX, 640 kt perusmuistia, 2 Mt EMS. Suositus 486.
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro)
**Ohjaus:** N, H, J, Thrustmaster FCS/WCS/RCS
**Kiintolevy:** 15 Mt
**Testattu:** 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB Pro

Hokum ja Lynx lähdössä ensimmäiseen tehtäväänsä.



Muista vastaavista simuista poiketen kopterin ohjausta ei ole keinotekoisesti rajoitettu. Silmukat ja muut temput onnistuvat jos taitoa riittää.



Pasianssia kahvihuoneessa seuraavaa tehtävää odotellessa.




Laaksoja ja kasvillisuutta voi käyttää näppärästi näköesteinä.

Merirosvoista tulee useimmille romanttisesti mieleen 1600-luvun Karibia, purjelaivat ja puujalkaiset rosvokapteenit. Piratismi on kuitenkin totista totta paitsi tietokoneslangissa, myös Kiinanmerellä, missä sapelit ja silmälaput ovat vaihtuneet pikaveneiksi ja konetuliaseiksi.

Päivittäin pari sataa rahtilaivaa joutuu hidastelemaan kävelyvauhtiin eteläisen Kiinanmeren vaarallisissa salmissa. Köyhille saariston asukkaille houkutus on liian suuri. Kylät ovat muuttuneet modernien piraattien pesiksi, joista pikaveneillä tehdään iskuja hitaisiin rahtialuksiin. Saaliiksi kelpaa kaikki rahaksi muutettava. Paikallinen virkavalta ei ole turhan tarkkaa ja kauppa käy.

KA-50 Hokumin kuvitellussa lähitulevaisuudessa piraatit ovat organisoituneet nykyaikaisiksi kartelleiksi ilmavoimia myöten. Kuljetusyhtiöt ottavat oikeuden omiin käsiinsä ja päättävät poistaa ongelman lähettämällä paikalle helikoptereilla varustetun tukialuksen täynnä palkkasotilaita.

## Tulos tai ulos

Palkka-armeijan komentajana tehtäväsi on eliminoida piraattien tukikohdat 75 000 neliökilometrin riskialueelta ja turvata rahtialusten vapaa kulku alueen läpi. Mistään suuren luokan hävityksestä ei kannata haaveilla, sillä välineinä on vain neljä helikopteria sekä niiden tukialus. Aseistustakin on hyvin rajallisesti ja käytettyjen tai tuhoutuneiden koptereiden tai aseiden tilalle tulee täydennyksiä vain, jos pystyy menestyksekkäästi vähentämään piraattien aktiviteettia.

Alussa selvillä on vain parin lähimmän saaren tukikohdat. Muu kartta on suuri tuntematon, josta lisää havaintoja saa tekemällä riskaabeleja tiedustelulentoja.

Piraattien häätämisen voi hoitaa puhtaasti lentosimulaattorina, jolloin tekoäly hoitaa strategisen puolen ja jakelee sopivia tehtäviä. Vaihtoehtona on suunnitella itse tehtävät sekä navigoida tukialusta. Lentämisen voi jättää koneen hoidettavaksi tai tehdä kaiken itse. Koptereita voi myös ohjata vain kriittisissä tilanteissa ja jättää tylsät matkalennot koneelle, ja hoitaa itse sillä aikaa strategista puolta. Tehtävät jakaantuvat tiedustelulentoihin, hyökkäyksiin ja laivojen saattamiseen.

Formaatti on tuttu Simiksen edellisestä, kulttisuosiota nauttivasta AV-8B Harrier Assaultista. Tällä kertaa tosin strateginen osuus on karvan verran yksinkertaisempi. Suunnittelu on käytännössä vain koptereiden tehtävien suunnittelua ja laivan ohjausta, ilman Harrier Assaultissa ollutta maajoukkojen toimintaa ja suojaamista. Pienenä, muttei niin kiinnostavana lohdutuksena on kauppalaivojen paapominen.

## Idän ihmeitä

Kalusto on sekoitus vanhaa ja uutta entisen rautaesiripun molemmilta puolilta. Herkkuna on tietysti venäläisten tuore tappajavatkain, kaksiroottorinen KA-50 Hokum. Toinen puhtaasti taistelukopteri on vähän vanhempi ja kevyempi Bell Super Cobra. Sivurooleissa tukea antavat brittien kevyt yleiskopteri Lynx ja raskas suomalaistenkin käytössä oleva kuljetuskopteri Mi-8 Hip. Jokaista kopteria on vain yksi kappale, tosin uusia saa jos työnantaja katsoo saaneensa rahoilleen vastinetta. Kopterit ja aseet voi valita itse tai jättää koneen murheeksi.

Hokumia mainostetaan tähän saakka realistisimmaksi kopterisimuksi. Kieltämättä näiden koptereiden puikoissaolo tuntuu harvinaisen kiikkerältä. Realistisilla asetuksilla aikaisemmista simuista tuttuja ohjauksen rajoittimia ei ole, joten villimmätkin liikkeet (silmukka a la Blue Thunder) onnistuvat, jos taitoa ja kanttia vaan riittää. Ohjauksen voi säätää myös helpommaksi, jolloin pilotti ei pääse tekemään typeryyksiä.

Liekö palkka-armeija liian monikansallista, sillä jostain syystä radioliikennettä ei ole lainkaan. Siipimiehiä ei ole, eikä muille koptereille voi antaa ilmassa komentoja. Kartalta voi kyllä määritellä kohteen uusiksi kesken lennon, mutta taistelun tohinassa olo on orvon yksinäinen.

Savu ja räjähdykset rumentavat paratiisisaaria, mutta kirkastavat palkkasoturin mieltä.



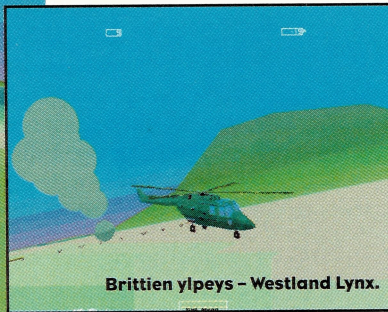
Komentokeskus. Strategisella kartalla suunnitellaan tehtävät, seurataan taistelun kehittymistä ja ohjaillaan laivaa.

Tältä laiturilta ei ihan heti lähde pikaveneitä kauppalaivojen kiusaksi.



Rantautuminen. Tähän sopisi taustalle pauhaamaan Wagnerin Valkyrioiden ratsastus.

KA-50 Hokum tiukassa kaarrossa piraattien leirin yläpuolella.



Brittien ylpeys – Westland Lynx.

## Askeettista puurtamista

Ylipäätään Hokumin yleisilme on karun asiallinen. Tehtävien valmistelu käydään läpi parilla lauseella ja tulokset näkyvät vain kartalla tuhottujen kohteiden määränä. Menestyksestä ja kampanjan etenemisestä saa vain viitteellistä tietoa. Nyt pärjääminen ja onnistuneiden iskujen vaikutus jää kovin hämäräksi.

Ilmeettömän tyly linja jatkuu ulkoasussa. Muiden tuoreiden lentosimujen kuvallinen loisto on korvattu niukalla, mutta toimivalla grafiikalla. Koptereiden varustelu, tehtävien esittely ja muu laivan sisällä tapahtuva toiminta on vain sarja staattisia ja lievästi suttuisia kuvia.

Ilmasta katsoen meri ja saaristo ovat gouraud-varjostettua vektorigrafiikkaa, joka kyllä ajaa asiansa, mutta on auttamattoman vanhanaikaista. Vastakohtana kopterit ja muut härvelit näyttävät poikkeuksellisen yksityiskohtaisilta. Räjähdykset ja aseiden efektit ovat ponnettomia ja räikeän tökerösti kontrastissa kuivan asiallisessa maastossa. Kivana pikku jippona tuhotut kohteet kaunistavat maisemaa ja ilahduttavat kopterikuskin mieltä pitkillä savuvanoilla. SVGA-tilassa skarppius parantaa tilannetta, mutta ei muuta autiota tunnelmaa ja aneemisia efektejä. Koko pelin ilme on tunkkaisen vanhahtava.

Aivan oma lukunsa ja iloinen poikkeus on pelin strateginen kartta, josta koko kampanjaa johdetaan. Tarkkuuden ja selkeän käyttöliittymän takia tilanne pysyy hyvin hallinnassa ja asiat esitetään mukavan havainnollisesti.

Ei grafiikka tällaisessa realismiin pyrkivässä simussa ole tärkeimpiä asioita, mutta osaltaan sen karuus ja muutenkin pelin kliininen palkitsematon tyyli saavat aikaan sen, että vain kaikkein innokkaimmat koptereista kiinnostuneet jaksavat painaa loppuun saakka. Messevämpi herkuttelu ja reilummin yksityiskohtaista tietoa pelin etenemisestä niin mielenkiinto säilyisi helpommin vaikeissakin paikoissa. Äänissäkin kuulostaa kuin oltaisiin tehty vain välttämättömin, eikä sitäkään erityisen ikimuistoisesti.

Tuntuu että Hokum on väliinputoaja. Satunnaisia pilotteja ei houkutella hienolla ulkoasulla ja vakavammin aiheeseen perehtyneille ei ole tarpeeksi tekemistä. Tehtävät ovat liikaa toistensa kaltaisia ja koko aihe on turhan pienimuotoinen, joten näillä eväillä jää väkisin isompien ja kauniimpien jalkoihin. Sitä paitsi, ei missään ole kiveen kirjoitettu, että realistisen simun tarvitsee olla pelkästään kuivan asiallinen. Gunship 2000 on vähemmän realistinen, mutta valtavasti pelattavampi ja ainakin minun silmissäni saa pitää edelleen parhaan kopterisimun paikkansa. Kaiken lässytyksen jälkeen kysymys on siitä, että Hokumilla on pirun tylsä lentää.

Kaj Laaksonen



### Hyvää

- Koptereilla lentäminen tuntuu aidon kiikkerältä.
- Strateginen osuus karttoineen on skarpin havainnollinen.

### Huonoa

- Liian vähän tekemistä.
- Ei tarpeeksi kromia.
- Tietoa pelin etenemisestä pitäisi olla enemmän.
- Suttuinen ja askeettinen yleisilme.
- Tylsä ja kliininen tunnelma.

**Vähin eväin pieneen aiheeseen paneutuva realistinen, mutta karun ilmeetön ja tylsähkö kopterisimu.**

**Lentosimulaattori**

**77**

# Tähtäimessä Doom

CYCLONES

**CyClones**
SSI/Mindscap
PC CD-ROM
Versio: ei tiedossa
Minimi: 486/33, 4 Mt (XMS)
Äänituki: Kaikki SoundBlasterit AWE 32:a lukuunottamatta, PAS 16, AdLib Gold, SoundScape, Sound Canvas, Gravis native mode
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 22 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

Vuosituhannen vaihteessa vihamieliset muukalaiset Juhan af Grannin harmiksi ottavat ja hyökkäävät maapallolle, ja maailma on viikon kestävän sodan jälkeen lähes kokonaan muukalaisten hallussa. USA:n armeijan erikoisosaston kehittämä Havoc-kyborgi on ihmiskunnan viimeinen mahdollisuus.

Havocin kouraan annetaan ruikkupistooli, käsineeksi Predatorin taistelukynsien lyhennetty versio ja olento lykätään keskelle vihollisaluetta. Perimmäisenä tehtävänä on tietysti pelastaa maapallo eliminoimalla muukalaisten sodanjohto. Onnea matkaan.

## Doom tähtäimellä

CyClones on aika suoraviivainen Doom-klooni. Doomia tuntemattomalle, juuri eilen Intian viidakosta löytyneelle susien kasvattamalle uuspelaajalle kerrottakoon, että tämä tarkoittaa pelin olevan kolmiulotteinen pelaajan silmistä kuvattu räiskintäpeli.

CyClonesin takaa löytyy Raven Software, joka on tehnyt sellaisia varsin hyviä pelejä kuin Black Crypt, Shadowcaster ja Heretic. Ovatkohan he tällä kertaa yrittäneet ilman idiltä ostettua grafiikkarutiinia, sillä CyClonesin pelirunko ei Doomille pärjää? Kaikki seinät ovat kohtisuorassa toisiaan vasten ja vinoja maastopintoja ei juurikaan ole: vastaan on tähän mennessä tullut pari viettävää käytävää ja yksi "kasa maata."

Perspektiivissäkin on parantamisen varaa, sillä jostain kumman syystä lähes kaikki käytävät ja huoneet ovat luonnottoman korkean oloisia. Tuntuu melkein siltä kuin kyborgi konttaisi eteenpäin, varsinkin kun Havocin kulkuvauhti ei juuri päätä huimaa.

CyClonesin mielenkiintoisin ominaisuus on vapaasti ruudulla heiluva tähtäin a la Terminator 2029. Jos tähtäimellä yrittää osoittaa ruudun ulkopuolelle, kääntyy koko Havoc siihen suuntaan, ja myös ylös-alas-kuikuilu onnistuu. Pelkällä hiirellä liikkuminenkin onnistuu periaatteessa, mutta käytännössä kätevintä on liikuttaa tähtäyspistettä hiirellä ja kyborgia näppäimistöllä.

## Monitasoisia tehtäviä

Peli etenee sarjana monitasoisia tehtäviä, joilla on jonkinmoinen yhteinen punainen lanka. Eteen (paremminkin alas) päin pääsee puhdistamalla tason vihollisjoukoista ja selvittämällä tason puzzlen.



Piikkihansikkaalla hullujussia vastaan – varma kuolema.

Kun yksi tehtävä on saatu suoritettua, annetaan pelaajalle pari ruudullista taustatietoa seuraavasta tehtävästä ja vähän lykkyä tykö. Uskomatonta, mitään palautetta juuri suoritetusta tehtävästä ei jaeta edes tekstimuodossa, välianimaatioista puhumattakaan! Motivointi lienee Yhdysvaltain armeijalle tuntematon käsite.

Vaikka käytännöllistä informaatiota ei juuri jaeta ennen tehtävää, lähettelee keskusjohto Havocille pieniä vinkkejä aina silloin tällöin. Kyborgi itse osaa huomauttaa havaitsemistaan valeseinistä, valitettavasti illusioita ei tallenneta kartalle millään tavalla.

## Tarpeellista tavaraa

Kyborgimme kantaa mukanaan ensisijaisesti aseita, haarniskankorjauspaketteja ja lääkelaukkuja, mutta mukaan mahtuu myös muutama tehtäväkohtainen vekotin. Mielenkiintoisimpia näistä ovat miinat, joita voi jättää vapaasti ympäri maastoa ja räjäyttää kauko-ohjaimella. Valitettavasti miinoja ei ole yhtään ylimääräistä, eli hirviönlahtauksessa joutuu tyytymään "normaaleihin" aseisiin.

Asearsenaali on varsin mukavan kokoinen ja sisältää kahdeksan ampuma-asetta. Aseita jaellaan melkoisen harvaan tahtiin (itse asiassa liian harvaan), joten megatykkejä ei saa käyttöönsä kovin nopeasti. Ampuma-aseiden lisäksi voi paukkujen loppuessa hutkia joko piikkihanskalla tai moottoroidulla sirkkelinterällä. Lisää huitomisvehkeitä tulee ilmeisesti uusien haarniskoiden mukana.

Ammuksia kerätessä on kerrankin käytetty järkeä. Mukana voi kantaa vain tietyn määrän ammuksia, mutta jos ammusvarastot tulevat täyteen ennen kuin esimerkiksi löytyneestä lippaasta loppuvat kudit, jäävät loput paukut yhä paikalleen odottamaan ottajaansa.

Aseiden lisäksi kyborgilla on käytössään manuaalin mukaan lentoreppu. Itse pelistä tämä on näköjään jäänyt pois ja tilalla on pieni hyppelymahdollisuus. Mainittavaa hyötyä siitä ei kuitenkaan ole muutaman pakollisen tasohyppelyongelman ratkaisun lisäksi.

## Muunnettuja ihmisiä

Muukalaisten tukikohdassa on yllättävän pieni valikoima hirviöitä. Peruspahikset ovat muukalaisten konvertoimia entisiä ihmisiä, kyberklooneja eli juuri näitä CyCloneja.. Ihmistaistelijoihin kuuluvat isot ja vahvat hullujussit, sotamiehet, aliupseerit ja upseerit. Näistä ehdottomasti vaarallisimpia aseistuksensa puolesta ovat upseerit, mutta heitä ei ole vastaan tullut kovin montaa.

Minua itseäni hämmentää perussotamiesten tulivoima: he kun laukovat hirvittäviä määriä vihreitä plasmapaukkuja, jotka ovat suorastaan hävyttömän tehokkaita. Ja perussotilaisiin törmää kaikkialla. Muut vastustajat liikkuvatkin sitten perinteisellä avaruusötökkä- ja tappajarobottilinjalla.

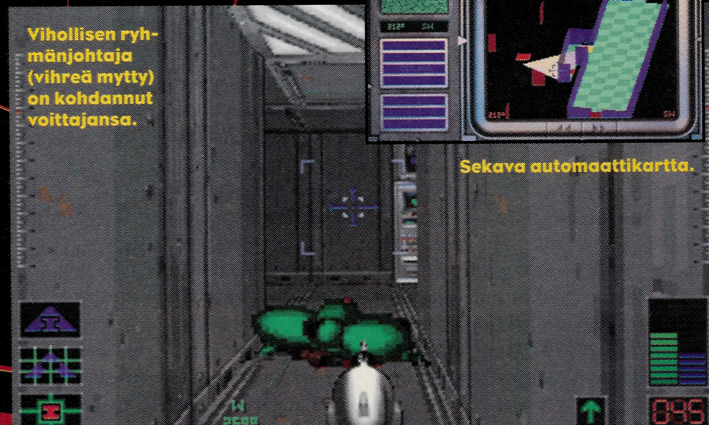
## Aurinkolasit silmillä

Teknisesti CyClones on yllättävän nopea ja pelattava, joskin liikkumisvauhti olisi voinut olla vauhdikkaampi. 486/33:lla jouduin jättämän katon ja lattian bittikartat pois, muuten peli pyöri aivan kohtalaisesti, mitä nyt kääntyminen vähän nyki.

Suurempi kiusanaihe on pelin pimeys. Onhan kyborgilla aurinkolasit silmillä, mutta pitääkö sitä silti simuloida pelissä! Vakiosäädöillä ei pelissä näe juuri nenäänsä pidemmälle ja monitorin väriarvojen säätö on välttämätön operaatio. Gammakorjaus saisi olla pelissä vakiona.

Ääniefektit ovat ihan kelvolli-


Varokaa koiranraatoa.


Vihollisen ryhmänjohtaja (vihreä mytty) on kohdannut voittajansa.

Sekava automaattikartta.


Vartijarobotti sai fotonikivääristä.


Perussotilaan plasma-ase ei lävistä voimakenttiä, halleluja!

sia, mutta samaa ei voi sanoa musiikista. Taustamuzakit ovat sarja toisiaan toistavia renkutuksia, jotka eivät luo tunnelmaa tippaakaan. Ja vaikka miten yritin säätää äänenvoimakkuutta pienemmälle, päätti peli aina silloin tällöin lurauttaa pätkän taustamusiikkia ja mahdollisimman kovaäänisesti tietysti.

## Systeemi mättää

Jos tähän asti on kuulostanut siltä, että CyClones on ihan kiva Doom-klooni, niin pyydän anteeksi. Pelissä nimittäin mättää niin tavattoman moni asia, että ihmettelen, mistä pelintekijöille on maksettu palkkaa.

Aloitetaan hirviöistä. Taistelut ovat hävyttömän hankalia helpollakin vaikeustasolla, jos hirviöt pääsevät yllättämään. Taktinen perääntyminen ei toimi nopeita hirviöitä vastaan ja kun örkin on viimein saanut passitettua manan majoille on yleensä terveyttä, haarniskaa ja panoksia kulunut aivan liikaa. Suurin vika hirviöissä on tyhmyys. Ne eivät esimerkiksi yritä kiertää pelaajan selän taakse, ja joissain paikoissa pääsee tykittämään olentoja ilman, että ne mitenkään reagoivat saadessaan ammuksia nahkaansa. Turha edes toivoa, että ne alkaisivat tapella toisiaan vastaan.

Kun tason hirviöt on lopulta lanattu kasaan, alkaa harvinaisen tylsä puzzlenselvittämisvaihe, joka kestää ja kestää. Alkutasoilla puzzlet ovat vielä suhteellisen inhimillisiä, mutta jo viidennestä tasosta alkaen piilonappuloita sun muita joutuu etsimään oikein tosissaan. On toki kiva, että pelissä on muutakin sisältöä kuin pelkkää hirviönmätkintää, mutta puzzleosuudet ovat kerta kaikkiaan puisevia kujanjuoksuja paikasta A paikkaan B.

Tottahan nykyaikaisessa sokkelopelissä autokartta tulee olla. CyClonesin kartoitussysteemi on kolmiulotteinen näkymä hieman pelialueen yläpuolelta. Karttaa saa vapaasti pyöritellä ja valita, haluaako nähdä ovia, kattoja, lattioita ja/tai seiniä. Ongelma on siinä, että korkeat seinät peittävät näkyvyyden hyvin tehokkaasti ja sokkelorakennetta on hyvin vaikea hahmottaa. Ilman seiniä taas kartanluku ei ole kovin mielekästä. Jos tasolla on tunneleita normaalin pelitason alla, näkyvät ne vain vähän haaleammalla värillä pelitason alla. Pelitasoa ei saa poistettua näkyvistä, joten tunneleiden hahmotus on lähes mahdotonta. Puutteeksi on laskettava myös se, että karttaan ei voi tehdä omia muistiinpanojaan.

CyClonesin suurin moka on suorastaan kammottavan huono tasojensuunnittelu. Lähes poikkeuksetta tasot ovat tylsiä sokkeloita, joihin eksyy tavattoman helpposti, eikä varmaan olisi ollut liian suuri vaiva valmistaa seinäpaneeleita vähän useampaa tyyppiä per taso.

Pelimaastosta löytyy sentään kaikkea kivaa pientä, kuten ikkunoita, hydrauliikkapumppuja, teleportteja, hissitasoja, räjäytettäviä ovia, tietokonepäätteitä ynnä muuta vänkää. Ongelma on se, että niitä ei ole käytetty tarpeeksi. Erikoisuudet tasojen kermana olisivat nostaneet pelin tasojen mielenkiintoa huimasti, nyt tasot ovat tylsiä.

CyClonesia ei ole yksinkertaisesti kiva pelata. Peli sujuu suhteellisen jouhevasti siihen asti, kunnes viholliset loppuvat tasolta ja alkaa ongelmienratkaisuvaihe. Tylsät kujanjuoksut piilotettujen nappien ja ovien perässä alkavat puuduttaa hyvin nopeasti ja peli hautautuukin keskinkertaisten Doom-kloonien sekaan autuaammille pelimaille. Sayonara CyClones.

Ossi Mäntylahti



### Hyvää

- Vapaasti liikuteltava tähtäin.
- Älykäs kamanhallinta.

### Huonoa

- Tylsät puzzlet.
- Huono kartoitussysteemi.
- Karmea tasonsuunnittelu.
- Ei monen pelaajan mahdollisuutta.

**Yksinkertainen Doom-wannabe, jonka puzzleosuudet ja huono tasonsuunnittelu suorastaan pitkästyttävät.**

3D-räiskintä

**74**

## Space Federation

**Interplay**
PC
Versio: 1.0
Minimi: 386/25 2 Mt
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), GUS, PAS, Aria, Adlib Gold
Ohjaus: N & J
Kiintolevy: 8 Mt
Muuta: kaksinpelimahdollisuus ruutu jaettuna
Testattu: 486/66, 8 Mt, SB 16

# Kuka hajotti eduskunnan?

# Rauha on raukkoja varten




Hevirokki jytisee ja vaihejset valittavat, kun "komentamasi" sekoboltsialukset tekevät mitä sattuu huvittamaan.

Eletään 23. vuosisataa. Galaksin silmäätekevien rotujen edustajat kerääntyvät superkokoukseen sopimaan linnunradan rotujen tulevaisuudesta rauhan, harmonian ja bussien maksimipituuksia rajoittavien direktiivien tiellä. Vaan huonopa siinä on lobbailla, kun paikallinen parlamentti ja koko planeetta paukkuvat paremmille metsästysmaille ja galaksinkattavasta sotatilasta tulee alienin arkipäivää.

Space Federation on Techtonicsin Interplaylle vääntämä, tosiajassa etenevä avaruusstrategia, joka ennakkotiedoissa (ja parissa kohtaa valmista peliäkin) kantoi nimeä Star Reach. Mikään galaksinkattava megaeepos se ei ole, sillä peli koostuu paristakymmenestä täysin itsenäisestä skenaariosta, joissa kaikissa pelaajan tehtävänä on terminoida viholliset. Pelikentällä on parista tusinaan planeettaa ja vastaavasti yhdestä kolmeen vastustajaa. Vastustajia on yhteensä seitsemää eri rotua, joista jokaisella on omat käyttäytymismallinsa.

## Raha ratkaisee

Perusideana on oman planeetan tai planeettojen resursseja hyväksikäyttäen kasvattaa väkilukua ja tuotantoa, ja ohjata siinä sivussa budjettiylijäämiä puolustusvoimien ylläpitoon, sillä vastustaja lähettää maahanlaskujoukkonsa takuuvarmalle pikavisiitille heti tilaisuuden tullen. Planeetan kehittäminen on periaatteessa yksinkertaista: mitä enemmän väkeä sitä tiuhempaan tahtiin kilahtaa kirstuun krediittejä. Asukaslukua taas saa lisättyä rakentamalla "biosfäärejä" ja hydroponisia viljelmiä kansakunnan kasvavaa nälkää hillitsemään. Huonot uutiset ovat siinä, että kaiken rakentaminen maksaa rahaa ja mineraaleja, joista jälkimmäisiä voi kaivaa perustamalla kaivoksia.

Planeetalla olevien tehtaiden määrä vaikuttaa siihen, kuinka rankkoja aluksia pystyy laivastoonsa rakentamaan. Yhdellä tehtaalla syntyy puhtaasti puolustuksellisia taistelusatelliitteja, kevyitä hävittäjiä ja maahanlaskualusten perusmalleja, kun taas kolmen tehtaan maksimilla voi nikkaroida rynnäkköaluksia, kaappareita ja kiertoratapommittajia.

Planeettojen välillä liikutaan komentoaluksella, jota ohjataan skrollaavalla pelialueella hyvin samaan tapaan kuin Star Controlissa, eli kääntyillään ja kaasutellaan. Onpa purtilo varustettu jonkinasteisella kosmisella hernepyssylläkin. Haaveet kiivaista action-taisteluista vainolaisten kanssa on kuitenkin syytä unohtaa alkuunsa. Mokoma vehje polttaa vajaan tankillisen avaruusbensaa jo pikku hypähdyksellä naapuriplaneetalle, eikä kestä tulta juuri sen enempää kuin ne kuulut Twin Ion Engine-hävittäjät.

Onneksi pelin alussa coi valita "phantom moden", jolla tämä sotilaallisesti arvoton ritsa vaihtuu kursoriin, jota yksinkertaisesti siirretään sinne minne halutaan. Koska noin kerran kymmenessä sekunnissa tarvittavia käskyjä voi antaa kullekin planeetalle vain paikan päältä tai laivaston alukselle sen vierestä, on tämä suuri helpotus ainakin siinä vaiheessa, kun ruudulle alkaa kertyä kamaa.

Planeetoilla käskyt annetaan kömpelön hierarkisesti suunnitellusta valikosta. Hiirtä Space Federation ei tunne varsinaisen pelin aikana lainkaan, eli valikoissa on kahlattava joko näppäimistöllä tai tikulla, jossa ykkösnappi yllättäen onkin "peruutus" ja kakkosnappi "suorita".

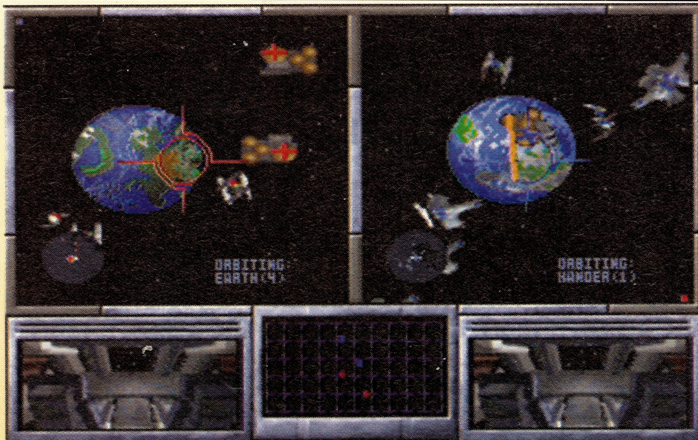
Uusien rakennelmien pystyttäminen ja avaruusalusten rakentaminen käy planeettavalikosta, kuten myös juoksevien taloudellisten tilastojen tarkastelu. Tilastoiden tutkiminen on tärkeää, sillä ne ilmoittavat kasvun asukasluvussa, mineraalivarastoissa, rahavaroissa ja ruuantuotannossa. Jos jokin näistä on pakkasen puolella, on syytä tehdä jotain tilanteen korjaamiseksi ja pian. Tilastonäytöt antavat myös armollisesti vihjeitä juuri tällaisia toimia varten, ja kaikeksi onneksi yhden planeetan tilastovalikosta pääsee käsiksi kaikkien planeettojen tietoihin kerralla.

## Muissa maailmoissa

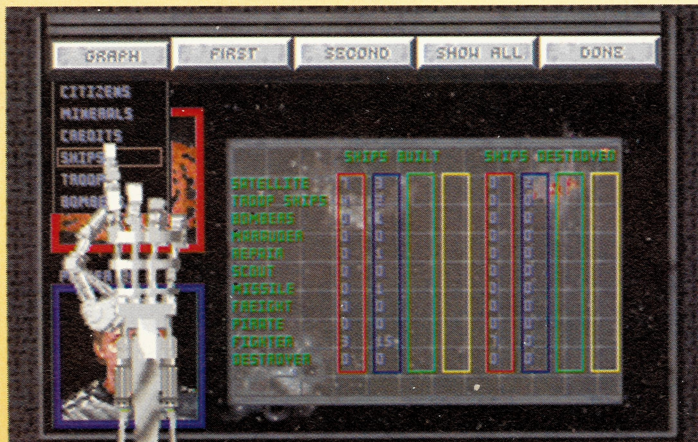
Useissa skenaarioissa on jonkin verran neutraaleja planeettoja, jotka odottavat ottajaansa. Niille pääsee lähettämällä maahanlaskualuksen paikan päälle, ja jollei sen madellessa määränpäähänsä kukaan muu ole ehtinyt ensin, planeetalle perustetaan välittömästi siirtokunta. Joskus näillä planeetoilla saattaa olla paljonkin valmiina hyödynnettäviä rakennelmia – oletettavasti hylättyinä galaksin järjestyksen pirstoudut-




Holo-planeetan asukkailla ei ole toivoa kun uljaat risteilijäni ovat atomisoineet puolustajat ja rynnäkkökuljetukset lähestyvät.




**Pelastaneeko kaksinpelikään SF:ää tuomiolta?**




**Lopussa vanhat viholliset pääsevät vertailemaan tilastoja keskenään.**

tua – mutta useimmiten koko kehittämisprosessi pitää alkaa enemmän tai vähemmän tyhjästä.

Planeettoja on puolisen tusinaa eri tyyppiä, jotka tunnistaa ulkonäöstä helposti. Tyypit vaikuttavat ruuantuotantoon, asukkaiden maksimimäärään tai mineraalien saatavuuteen: siinä missä kuolleesta kuusta ei juuri mitään irtoa, maapallotyyppisillä planeetoilla on vähän kaikkea. Eroavaisuuksia voi tasoittaa perustamalla huoltokuljetuksia, jotka rahtaavat uskollisesti sapuskaa, populaa tai malmia kahden pallon väliä, kunnes toisin käsketään tai kunnes ne (useimmiten) sattuvat vihollisalusten tähtäimiin. Kaikeksi onneksi pankkitili on sentään federaation yhteinen, eikä kultalasteja tarvitse jättää avaruuden armoille.

Planeettatasolla tärkeintä on saada siirtokunta tuottamaan mahdollisimman paljon ja äkkiä. Useimmiten rahaa ja mineraaleja on alkuvarastoina sen verran, että perusasiat saa rakennettua. Myös puolustukseen kannattaa kiinnittää huomiota, sillä useimmat tietokonevastustajat ovat hyvin aggressiivisia ja lähettävät ensi töikseen muutaman hävittäjän ja maahanlaskualuksen pelaajan kotirauhaa häiritsemään.

## Ei oo meillä tota ratiota

Planeettojen kehittämisprosessi tähtää vain yhteen asiaan: sotakoneiston kasvattamiseen, puolustautumiseen ja sitä myötä vastustajan mahdollisimman pikaiseen eliminointiin. Space Federationissa on turha lähettää korusähkeitä diplomaattipostissa naapurin astrobastardeille; samanrotuiset ovat aina samalla puolella ja kaikkia muita vastaan.

Sodankäynnin välineinä toimivat yllättäen avaruusalukset, joiden rakentamiseen saa poltettua melkoiset määrät avaruusmarkkoja ja mineraaleja. Rakennettavalle alukselle määrätään pelialueen kartalla alkeellisella waypoint-systeemillä joko partiointialue tai pelkkä matka pisteestä A pisteeseen B. Partioivat alukset hyökkäävät automaattisesti kaikkien vihollisten kimppuun, jotka tulevat niiden näköpiiriin ja jatkavat sitä, kunnes tuhoutuvat tai kuluttavat polttoaineensa loppuun ja jäävät niille sijoilleen. Näistä itsetuhoviettisistä idioteista huolehditaan rakentamalla huoltoalus ja laittamalla se partioimaan samalle alueelle.

Muita erikoisuuksia ovat kaapparit ja kiertoratapommittajat, joista kaapparit nappaavat löpönsä loppuun kuluttaneita vihollisaluksia omalle puolelle ja pommittajat voi lähettää päänsäryksi naapurille tuhoamaan planeettojen rakennelmia ja niitä puolustavia sotilasyksiköitä. Kun aika on kypsä ja alueen avaruusherruus hanskassa voi panna maahanlasku- tai rynnäkköaluk-set avaruusmerijalkaväkiyksiköineen asialle: jos aluksia on enemmän kuin kohteessa puolustajia, planeetta on vallattu ja kaikki ehjänä säilyneet hienot rakennelmat vaihtavat omistajaa.

Koska Space Federation on toiminnallista sotastrategiaa, voisi olettaa, että taistelujen johtaminen olisi toteutettu jotenkin mielenkiintoisesti. Mutta ah ja voi, peli kärsii kaikista tosiajassa tapahtuvien strategia/taktiikkapelien ammattitaudeista ja vielä parista lisää: Sota-alusten kapteenit ovat täydellisiä älykääpiöitä, jotka menevät minne käsketään ja hyökkäävät täysin sattumanvaraisesti vihollisten kimppuun. Ei puhettakaan tietyn kohteen tai kohdetyypin määrittämisestä, saati sitten saatettavien alusten suojelusta. Pelaaja voi käskyttää vain yhtä alusta kerrallaan, ja huonon käyttöliittymän ansiosta koordinoitujen hyökkäysten suorittaminen on lähes mahdotonta. Komentoaluksen käyttö "phantom moden" sijasta koordinoitua operaatiota varten on sula mahdottomuus, sillä pelaaja joutuu lentämään joka aluksen vierelle ennen käskyn antamista.

Poikkeuksena on avaruussatama, joita voi rakentaa yhden kullekin planeetalle. Satamaan voi varastoida korkeintaan kahdeksan alusta, joille voi antaa yhteisen hyökkäys- tai partiointikäskyn. Mutta jos vaikka lähettää neljä risteilijää saattamaan neljää maahanlaskualusta, kaikki risteilijät saattavat jäädä jahtaamaan matkan varrella ties mitä mitätöntä viholliskippoa ja jättää maahanlaskualukset puksuttamaan onnellisen tietämättöminä jauhelihatehtaalle.

## Jämäksi jäi

Käyttöliittymää lukuunottamatta Space Federationin tekninen toteutus on kohtalaista, eikä varsinaisia bugeja löytynyt muuta kuin maahanlaskualusten kummallinen taipumus purkaa lastinsa jo kaukana kohdeplaneetasta.

Grafiikka on kömpelöä, mutta suoriutuu tehtävästään ilman varsinaisia tyylirikkeitä. MOD-musiikin soundit ovat köykäisemmälläkin kortilla varsin muhevat.

Kaiken kaikkiaan Space Federation on vaisuksi jäänyt yritys saada avaruusstrategiapeli toimimaan tosiajassa ja vieläpä niin yksinkertaisena, että siitä voisivat kiinnostua muutkin kuin friikahtaneet nojatuolikenraalit. Kauhea käyttöliittymä ja yksiköiden täydellinen kyvyttömyys omaan ajatteluun tekee taisteluista kuitenkin sotaa enemmän peliä itseään kuin tietokonevastustajaa vastaan, eikä planeettojen kehitysprosessin yksinkertaisuus ja toistuvuus juuri viehätä ainakaan kokeneempia alan miehiä. Jos pelin 21 itsenäistä skenaariota olisi nivottu jonkinlaiseen laajemman skaalan kehitykseen tai juoneen...

Toisaalta peli tarjoaa ainakin haastetta, sillä skenaariot ovat yleensä järjestään ylivoimaa vastaan, ja moneen täytyy keksiä kokonaan uudet metkut päästäkseen ne kunnialla läpi. Yhdellä "tappajastrategialla" ei tässä pelissä pärjää juuri sen yksinkertaisen rungon vuoksi, varsinkin jos vaihtelee vastustajien rotuja.

Joona Vainio



### Hyvää

- Helppo päästä alkuun.
- Hyvät soundit.
- Kaksinpelimahdollisuus.

### Huonoa

- Manuaali kertoo vain sen mitä ensisilmäyksellä voi kukin todeta muutenkin; loppu jää arvailun, yrityksen ja erehdyksen varaan.
- Infernaalinen käyttöliittymä.
- Paikoin ikävystyttävä itsensä toistaminen.

**Yritelmä kevyen toimintavivahteisesta avaruusstrategiasta. Kehno käyttöliittymä ja yleinen sekavuus tekevät siitä kuitenkin kaikkea muuta.**

**Toiminnallinen strategiapeli**

**65**

# Puolustajan puolustaja

**TIE Fighter: Defender Of The Empire**

LucasArts/Virgin
PC
Versio: 2.0
Kiintolevy: TIE Fighter + 2,2 Mt
Defender of The Empire on lisälevy, joka ei toimi ilman alkuperäistä TIE Fighteria.

●● Ei mahda mitään: avaruustaistelupelien hallitseva keisari on TIE Fighter, ja odotettu lisälevy vielä parantaa piirun entisestäänkin jo loisteliasta peliä.



Star Wars -universumiin pohjautuva TIE Fighter, jossa pelaaja lentelee Imperiumin leivissä, oli viime vuoden arvostelu- ja myyntimenestyksiä, eikä syyttä. Kuten X-Wingissä myös TIEssä toiminnan ja simuloinnin yhteistyö sujuu kitkatta, ja lopputulos on moniulotteinen, sulava ja tappavan mielenkiintoinen.

Kuten kaikki muistamme, TIE Fighterissä me pelastimme keisari Palpatinen petturiamiraali Zaarinilta. Zaarin livahti karkuun, ja palaa nyt takaisin taktiikkanaan siirtää uusi alusteknologia omaan käyttöönsä. Eli tiedossa on monta taistelua TIE Defenderien herruudesta, niitä kun yrittävät nyysiä pettureiden lisäksi myös Kapinaliitto ja piraatit. Toinenkin lisälevy lienee varma, sillä ei Zaarinia vieläkään saada tuomiolle.

Ilahduttavasti Defender of The Empire ei ole kylmä rahastuslevyke Imperial Assaultin tyyliin. Levy sisältää kolme uutta taistelua, kuusi tehtävää per taistelu, ja neljä harjoittelutehtävää uudella Missile Boatilla. Missile Boatin lisäksi avaruusrekvisiittaa on lisätty noin parillakymmenellä uudella aluksella ja rakenteella: avaruustehdas, T-Wing, R-41 Starchaser ja monia muita. Pikku yllärinä Zaarin on muun muassa onnistunut asentamaan suojat perus-TIE-kalustoonkin. Lisäksi vetosäteen toimintaa on kohennettu, ja nyt sillä jopa tekee jotain.

Uusi Missile Boat on varsin ilahduttava, lähinnä siksi, ettei sen tyyppistä alusta vielä ole ollut. Tuttuun Starwing Gunshipiin pohjautuva MB on varustettu kahdella ohjuspatterilla, jossa toisessa on vakiona 40 Advanced Missileä, toisen samakapasiteettisen patterin sisältöä voi vaihtaa. Kohtalaisen nopeaa alusta voi lisäkepittää kytkemällä päälle SLAMin, suoraan lasertykeistä voimansa ottavan "jälkipolttimen", joka tuplaa nopeuden. Runko on hauras mutta suojakenttä tanakka. Eli kaikki olisi muuten silkkaa onnea, mutta kun alus on varustettu vain yhdellä lasertykillä. Ja siitä pitäisi imeä energia sekä SLAMiin että suojakenttien pumppaukseen.


Missile Boat.

Uusi Missile Boat ei vain näe kovin paljon toimintaa: ensimmäinen tusina taisteluita lennetään TIE Defenderillä, vasta sitten kiepsahdetaan Gunboatin ja TIE Advancedin kautta uuteen ohjusveneeseen.

Jos Imperiumi on armoton, on sitä LucasArtskin: ilmeisesti kitinä TIE Fighterin helppoudesta on osunut, sillä Defender of The Empire on isäänsä metrin vaikeampi (tai sitten minun avaruusaluksen ohjastamistaitoni ovat kärsineet todella pahan konkurssin). Inhottavia suojelutehtäviä on paljon, harvemmin saa rauhassa orientoitua tehtävään, ja liipasinsormi saa luvan toimia erehtymättömästi.

Defender of The Empire on joka tapauksessa hintansa arvoinen. Mitähän seuraava levyke tuo tullessaan?





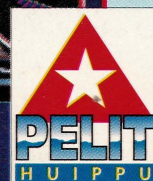


Tähtäimessä R-41 Starchaser.

**Hyvää**
- Uusi lennettävä alus.
- Uutta rekvisiittaa.

**Huonoa**
- Lentotikkujen hattua ei tueta.

Avaruustaistelun lisälevyke






**Metaltech: Battledrome**

**Dynamix/Sierra**

**PC**
**Minimi:** 386/33, 4 Mt RAM
**Äänituki:** Adlib Gold, ESS, MSS, Pas, Rap-10, Aria, Sound Blaster (16, Awe), GM, Soundscape, Sound Source, SPeech Thing, Tempo, Wave Jammer
**Ohjaus:** N, H, J, FCS, RCS, FS Pro
**Kiintolevy:** 8,5 Mt (12 Mt)
**Testattu:** 486/66, 8 Mt, SB-16

# Metalliin väsymistä

**● ● Voiko olla mitään jännittävämpää kuin kahden massiivisen jättirobotin kaksintaistelu areenalla aina kuolemaan asti? Jos Battledromeen on luottaminen, niin esimerkiksi puhelinluettelon lukeminen on varteenotettava vaihtoehto.**

Battledrome on Dynamixin uusin jättirobottipeli, joka lienee tarkoitettu enemmän kaksinpeliksi kuin yksinpeliksi. Perusideana on kuitenkin olla tulevaisuuden rahasta taisteleva gladiaattori.

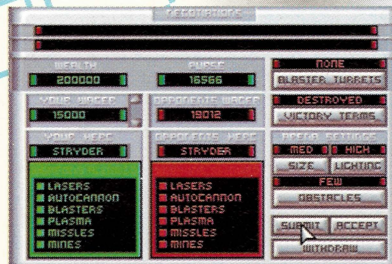
Pelaajan aloittaa pinon pohjalta, muiden 10. rivin rähmäkäpälien keskeltä. Perus-HERCeineen hän haastaa jonkun sopivan samantasoisen pelaajan, neuvottelee vetosumman, käytettävät aseet ja sen, käydäänkö kamppailu kuolemaan vaiko maalin naarmuuntumiseen asti. Kun vielä päästään yhteisymmärrykseen siitä, kuinka hyvin valaistulla ja minkä kokoisella areenalla yhteenotto tapahtuu, päästäänkin taistelemaan.

## Pyssyt paukkuvatten

Pahimmassa tapauksessa peli alkaa pikku areenalla nokikkain, jolloin pelaaja teurastetaan alle viidessä sekunnissa. Vähän paremmalla tuurilla ja isommalla areenalla pelaaja ehtii pistää suojat latautukseen, ja ehkäpä piiloutua pylvään taaksekin. Nämä pylväät edustavatkin areenoiden niin sanottua taktiikkaa.

Kun suojat ovat täynnä, pannaan robottiin liikettä. Pelaaja voi ohjailla joko itse robottia tai vain sen yläruumista eli tykkitornia. Jälkimmäinen onkin yleensä se paikka, jossa viihdytään ja yritetään saada vastustajaa tähtäimeen.

Jos vastustajaa ei löydy, voi laukaista luotaimen sitä etsimään, jolloin vihollinen onnistuu viimeistään löytämään yksikseen jätetyn HERCin pelaajan lennellessä luotaimen mukana. Ja pelaajan sekoillessa kontrollien kanssa erehtymätön tietokone saa pelaajan robotin jyvälle ja sitten pääsääntöisesti jytisee turpiin. Taistelun aikana on muuten hyvin helppo eksyä pois areenalta tai törmätä vastapuoleen, ja kumpikin on sakon arvoinen töppi.




Kun kamppailu on ohi, siitä saadulla rahalla (tai vanhoilla jämillä) panostetaan ja korjataan HERC, mahdollisesti vaihdetaan aseistusta tai jopa ostetaan uusi robo. Jos kantti riittää, haastetaan joku parempi pilotti.

Jos Battledrome ei kuulosta erikoisen kiehtovalta tai kekseliäältä, niin ei se sitä kyllä olekaan.

## Mitä? Missä? Oho!

Koska Battledrome on tavallaan Earthsiegen sisko, muutama asia alkoi ihmetyttää: tutkan puute ehkä jotenkin vielä sopii areenan henkeen, mutta miksi HERCin ohjaamosta ei voi kuikuilla ulos, kun se kerran onnistui Earthsiegessäkin? Miksi pelistä puuttuu näyttö, joka kertoisi vastustajan kunnon? Ja miksi hyvin samplattujen efektien ja digitaalimusiikin sekaan ei voinut pistää pikku äänimerkkiä kertomaan, koska pelaaja tietoisesti tai tietämättään vaihtaa kontrollin tornista HERCiin tai päinvastoin. Taistelun tiimellyksessä onnistuin pääsääntöisesti aina mämmäilemään kontrollien kanssa, ja eteenpäin ryntäyksen asemasta HERCin torni sojottikin kohti maata.

Yksinpelinä Battledrome on tylsä. Kun jäykät ja kankeat jättirobotit pistää pikkuiselle areenalle, joka tarjoaa vain minimaalisia taktisia mahdollisuuksia, niin hoh hoh sitä mielenkiintoa.

Ehkäpä Battledrome onkin tarkoitettu monelle pelajalle? Sekä modeemi- että linkkipeli onnistuvat kaksinpelinä, mutta outoa on se, että verkkopeliäkään ei voi pelata kuin kaksi pelaajaa samaan aikaan. Parempia kaksinpelejä löytyy legioona.

## Musiikki pauhaa

Teknisesti Battledrome on varsin näyttävä ja kuultava: robotit ovat jopa paremman näköisiä kuin Earthsiegessä, ja selkeät ääniefektit sekä ilmeisesti MOD-pohjainen musiikki (valittavissa tekno, rock'roll ja normaali) jytisee kauniisti.

Battledromessa on se paha vika, että se ei yksinkertaisesti jaksa kiinnostaa. Täyshintaisena pelinä se ei ole uhrauksen arvoinen, edes kaksinpelinä. Vikoineenkin Metaltech: Earthsiege on ihan toista luokkaa.

**Nnirvi**







### Hyvää

- Erinomaisen näköisiä robotteja.
- Upeat efektit ja musiikki.
- Kaksinpeli.

### Huonoa

- Tylsä ja vanhanaikainen.

**Teknisesti näyttävä, mutta mielenkiinnoton robottitaistelu.**

**Taistelupeli**

**70**

SuperSki Pro

Microids/Mindscape
PC, PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM (EMS), DOS 5.0 tai 6.x, SVGA, CD-ROM 150 kt/s, MSCDEX 2.22
Suositus: CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: 5 Mt
Testattu: 386/40, 4 Mt, SB, CD-ROM 300 kt/s

# Täyttä vauhtia ALAMÄKEEN

Olisihan se ihme ollut, ellei jälleen alkaneen talviurheilukauden kunniaksi jokin yhtiö olisi työntänyt markkinoille uutta talviurheilupeliä. SuperSki Pron on ilmeisesti tarkoitus olla ensimmäinen romppua hyödyntävä talviurheilu.

## Menkää mäkeen!

SuperSki Pro koostuu kuudesta lajista, jotka ovat mäenlaskua lukuunottamatta kaikki alppilajeja – syöksylasku, pujottelu, suurpujottelu, sekä hieman harvemmin käsitelty lumilautailu kahtena eri variaationa. Romppuversiossa on vielä bonuksena ohjaskelkkailu.

Kilpailla voi joko yksittäisissä lajeissa mitellen tai kaikki lajit kattavassa suurkilpailussa. Yksittäisten kisojen lisäksi voi vielä valita kokonaisen kauden, jolloin tarkoituksena on edetä lopulta aloittelijasarjasta pääsarjan huipulle.

Ennen kisan alkamista ruudulle hiihtävä atleetti esittelee lajin ja antaa ohjeita suoritusta varten. Ohjeet tulevat tietenkin kaiuttimista, ja ne on puhuttu sen verran selkeästi, ettei tekstityksen puute haittaa. Osanottajia valitessa pelaaja valitsee ainoastaan kansallisuutensa 16 vaihtoehdosta (kaikkien hyvien tapojen mukaisesti Suomi tietenkin puuttuu joukosta, sen sijaan sellaiset maineikkaat talviurheilumaat kuin Espanja, Iso-Britannia ja Korea ovat kyllä pelissä mukana). Edes nimeään ei saa kirjoittaa itse, vaan on tyytyminen pelin valmiisiin kilpailijoihin.

## Sauva heilumaan

Itse kilpailun alkaessa alkavat kuitenkin myös pettymykset. Ensinnäkin pujottelut ja lumilautailut ovat käytännössä toistensa identtisiä kopioita, ainoat erot ovat rinteissä ja porttien tai lippujen kiertämisessä. Kilpailijan ohjailu rajoittuu liikkeisiin oikealle ja vasemmalle sekä vauhdin lisäämiseen tai vähentämiseen. Vauhti tuppaa karttumaan itsekseenkin nopeasti sellaiseksi, ettei kilpailijan kontrollointi suju enää kunnolla – huomattava osa lipuista jää kiertämättä, ja sakkosekunteja ropisee.

Ruudulla pyörii suttuinen grafiikka, joka ei pahemmin säväytä, ja äänipuoli on suhinoineen yhtä ankea. Realismissakaan ei juuri ole kehumista – kilpailija voi rauhassa jysähtää täyttä vauhtia päin puuta, ainoa seuraus on hienoinen viivästys, minkä jälkeen lasku jatkuu kuin tyhjää vain. Rinteen reunoilla seisovat toimitsijat eivät tietenkään viitsi väistää luodin lailla kiitävää kilpailijaa, vaan heitäkin saattaa joutua väistelemään.

Syöksylasku on toiminnan osalta täsmälleen edellisten kaltainen. Porttien läpäiseminen ei kuitenkaan ole yhtä vaativaa, eikä itse laji näin ollen aiheuta turhautumista yhtä nopeasti.

Mäenlasku sentään poikkeaa toiminnaltaan hieman muista lajeista, tosin siinäkin on kyse pelkästä tikunvääntämisestä, eli hyppääjä on pidettävä ponnistuksen ja ilmalennon aikana tasapainossa pitämällä ruudun reunassa olevan palkin viiva mahdollisimman keskellä palkkia vääntämällä tikkua ylös tai alas. Toteutuksessa ainoa vaihtelua tarjoava piirre on mahdollisuus valita kuvakulma hyppääjän eri puolilta. Realismi on jälleen unohdettu hyppytornin hissiin: siinä missä muinaiset Winter Gamesit arvioivat hyppyjen pituudet reilusti alakanttiin vetää SuperSki yli toiselta puolen – toinen hyppyni (isosta mäestä) kantoi heti 164 metriä. Tyylipisteistä peli ei ole kuullutkaan.

Romppuversiossa oli määrä olla mukana vielä ohjaskelkkailu, mutta ainakin testikappale hyytyi lajia käynnistettäessä. Epäilen vahvasti jäinkö mistään suuresta paitsi.






## V-tyyliä ja V-käyrää

SuperSkin toteutus on jäänyt kerrassaan ala-arvoiselle tasolle. Ainoa osa pelistä, jossa on viitsitty nähdä edes hieman vaivaa on puhe, muilta osin peli ei tarjoa vastusta edes kuusnelosen Winter Gamesille. Toiminnan rajoittuminen pelkkään aneemiseen tikunveivaamiseen tappaa mielenkiinnon alta aikayksikön, mistä johtuen peliä ei kiiluvasilmäisimpien talviurheilufanaatikkojen lisäksi voi suositella kuin erittäin nuorille pelaajille, joita SuperSki Pron puutteet eivät häiritse.

Mikko Alapuro

**Hyvää**

- Selkeät puheenpätkät.

**Huonoa**

- Toiminta aivan liian alkeellista.
- Huolimaton audiovisuaalinen toteutus.
- Realismin täydellinen puuttuminen.
- Romppuversion bonuslaji ei käynnistynyt lainkaan.
- Suomi ei ole mukana.

**Täysin turha räpellys, joka jää jo muinaisten kuusnelosen Epyx-Gamesien varjoon.**

Urheilu

**58**

# Teräspallona luokses pompin ain

**Pinball Illusions**

**Digital Illusions/21st Century Entertainment**
**A1200, A4000, CD32**
**Minimi:** A1200 2 Mt
**Ohjaus:** N
**Kiintolevy:** 3,5 Mt, 4 korppua
**Testattu:** A1200, A4000



Flipperi on ajaton. Valitettavasti aidolle sellaiselle ehtii syöttää päivän aikana hehtolitran kolikoita. Tietokoneflippereiden valtti onkin kertamaksuluontoinen hupi määrittelemättömän pituiseksi ajaksi.

## Flipperitrilogia

Iki-ihana Pinball Dreams säväytti ilmestyessään. Yhtä todentuntuista flipperipeliä ei oltu aiemmin nähty eikä kuultu, ja pelattavuus oli täydellinen. Pelin seuraaja Pinball Fantasies ei puolestaan ollut kovinkaan vakuuttava. Se oli liian nopea ainakin allekirjoittaneen makuun, ja flipperipöydätkin olivat sekavia, rasteroituja värityskirjoja.

Nyt on Pinball Illusionsin aika näyttää kyntensä. Pelin nimeksi sopisi Dreams 95, sillä pelituntuma on hämmästyttävän samankaltainen kuin sarjan seniorissa. Pelinopeus on optimaalinen ja pallo kimpoilee realistisen oloisesti. Grafiikkaa on parannettu ja pikkuhienouksia lisätty, virtuaalipelipöytää pystyy nyt tyrkkimään kolmeen suuntaan ja sitä rataa.

Flippereitä on kuitenkin ilmestynyt jo sellainen määrä, ettei Illusionsilla olisi jakoa ilman välttämättömyyttä nimeltä MultiBall. Aiemmista flipperihaavetiloista poiketen bonuslämiskojä tasoittaa nyt useampi metallikuula samanaikaisesti. Kolmen pallon pelissä pitämiseen vaaditaan jo aikamoista taituruutta tai hannuhanhen tuuria.

## Kaunista harhaa

Illuusioissa on vain kolme kenttää, mutta se ei haittaa, koska niiden designiin on paneuduttu. ”Turhia” flippereitä ei ole vaan kaikki pelit ovat omalla erityisellä tavallaan kiinnostavia.

Ensimmäinen flipperi on Law'n'Justice, Demolition Manistä ja Judge Dreddistä repäistyn oloinen metallinkiiltoinen pallonhöykytin. Manuaali selittää kauan ja hartaasti eri pelimoodien tapahtumia (tiivistettynä: takaa-ajoa ja rikollisten kiinniottoa) mutta niistä viis, high-scorehan se flippereissä motivoijana toimii. Selvästi pelin paras kenttä.

Babewatch on ranta-aiheinen flipperi, jonka taustaa komistaa joukko rasvattuja steroidipakkauksia sekä erinäinen määrä casinotauhkaa ja dollarihymyjä. Eipä voisi vähempää kiinnostaa, itse pelikin jää kauas taakse Law'n'Justicen meiningistä. Eri pelimoodeissa surffataan, voitetaan rahaa, syödään kupu täyteen hampurilaisia ja sitten isketään naisia.

Extreme Sports tarjoaa viisi hullujen ihmisten urheilulajia. Sytytettyään E-X-T-R-E-M-E-kirjaimet pääsee viittä ramppia pitkin eri pelimoodeihin. Vauhdikas kenttä, valitettavasti Cliffhanger-aiheista kuvitusta olisi voinut miettiä vielä kertaalleen.



## Tavoitteena täydellisyys

Kaikille flipperitauluille on yhteistä hyvännäköinen grafiikka ja siistit ääniefektit. Näytön yläreunassa olevaa, ledeistä rakennettua pistenäyttöä on taas paranneltu huimasti. Lediruudulla näytetään flipperistä ja pelimoodista riippuen erilaisia animaatioita, ja Law'n'Justicessa näytöllä jopa pelataan alipeliä ”Downtown shootout”, jossa tarkkuusammutaan pyssymiehiä.

Monen pallon poukkoillessa lasikilven alla voi monitori alkaa tuntua ahtaalta. Tähänkin löytyy apu, pelin saa pyörimään 640x512-resoluutiossa, jolloin suurin osa kentästä näkyy kerralla. Valitettavasti tämä resoluutio käyttää normaaleja tv-taajuuksia, eli näyttö on lomitettu ja värisee. Parempi olisi, jos peli tukisi myös AGA-piirien DblPAL-tilaa.

Periaatteessa flipperi on flipperi vaikka voissa paistaisi, mutta Illusions on niin viimeistelty tuote, että sitä kannattaa ainakin kokeilla vaikka jo omistaisi Dreamsin. Ainoa kalvamaan jäänyt seikka korppuversiossa oli hengettömän oloinen musiikki. CD32-versiossa musiikki tulee tietty laserläystäkkeeltä.

Pinball Illusions jää todennäköisesti Digital Illusionsin viimeiseksi Amiga-peliksi. Jos näin on, ainakin ru~XXXXtsin pojat lähtivät tyylillä. 21st Centurylle nostan hattua, aitoon Hewson-tyyliin heiltä ei huonoja pelejä liiemmin ilmesty.

**Kimmo Veijalainen**

## Hyvää

- Multiball-toiminto.
- Pöytää voi töniä kolmeen suuntaan.
- Jopa kahdeksan pelaajaa.
- Hires-näyttötila.
- Peli on rauhallisemman tuntuinen kuin Pinball Fantasies.
- Grafiikka on värikästä ja selkeää.

## Huonoa

- Korppuversion musiikki ei vakuuta.

**Amigan paras flipperipeli. Paketointia myöten taideteos.**

Flipperi






**Hammer of The Gods**

**HDI/New World Computing /U.S. Gold**
**PC CD-ROM**
**Minimi:** 386/25, 4 Mt
**Äänituki:** Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS (16), Sound Source, GUS (Max), MSS, Aria
**Ohjaus:** H, N
**Kiintolevy:** 2,1 Mt
**Testattu:** 486/66 8 Mt, SB16, CD-ROM 300 kt/s

# Sarvipäistä strategiaa




**●● Kyllä Valhallassa riemua riitti ja Ragna-Rock pauhasi, kun skandinaavijumalat iloitsivat pääsystään jälleen yhteen peliin. "Mutta sehän on vain tylsä Warlords-imitaatio", tokaisi ilkeä Loki ja taas vajottiin Götterdammerungiin.**

Jumalten vasara on vuoropohjainen strategiapeli, jossa maali on selkeä: vain yksi pelaaja voi olla Jumalten Vasara. Odinin armoihin pääsee suorittamalla norjalaisten jumalten antamia (yksinkertaisia) tehtäviä, joista saa palkinnoksi taika-aseita, joukkoja, taikoja ja muita bonuksia. Jonkinlaista uutuutta peliin tuo se, että kyseessä on pohjoismainen skenaario.

Pelaaja voi valita ihmisten, haltioiden, kääpiöiden tai peikkojen heimon, joilla jokaisella on omat voittokriteerinsä. Holistic Design Inc (tuttu mm. Merchant Princestä) väittää tosissaan, että Hammer of Gods pakottaa pelaajan näkemään maailman viikinkien silmin. Kyllä viikinkien elämä on sitten ollut yksinkertaista ja tylsää.

Jopa vaikeimmilla tasoilla pelissä ei ole muuta tekemistä kuin joukkojen liikuttelua ja uusien värväämistä. Diplomatiaruutukin löytyy, mutta neuvottelut saa nopeasti päätettyä rauhaan ja täyteen kauppaan. Liikkuminen kartalla noudattaa wanhaa kunnon metodia, jossa tuntematon ei näy ennen kuin siellä käy. Merchant Princen malliin tuntematonta peittää vanhan kartan tyyppinen kelmu.

Matkalla saattaa syville vesille eksyvän viikinkilaivan kimppuun iskeä merikäärme tai jopa niinkin luonnoton ilmiö kuin myrsky. Ennemmin tai myöhemmin eteen osuu kuitenkin kaupunki, kylä tai luostari ja on aika iskeä sarvet päähän ja käydä töihin.




Voihan Wagner.

Jumalten tehtävät.

Käynnissä kristinuskon kitkentä.

## Koukkupolvet pohjan miehet

Taistelut käydään sivulta kuvatussa ruudussa, johon SVGA-grafiikan on lahjoittanut tuntematon Walt Disney -taiteilija, se sama, jonka mielestä myös Mikki & Hessu joutuvat kävelemään polvet koukussa. Taistelukenttänä näyttäisi olevan jalkapallokenttä, josta on huolellisesti poistettu puut, pensaat ja kaikki muut taktista etua tarjoavat esteet. Tämä siksi, että pöntöhkön näköiset ukkelit pääsevät liikkumaan vuoron perään minimaalisin taktisin mahdollisuuksin. Jousella voi ampua ja miekalla lyödä, mutta taistelun ainoa mielenkiintoa herättävä hetki tulee viikinkisankarin heittäessä haarikan nurkkaan: valkyria saapuu noutamaan sankaria Wagnerin teeman säestämänä.




Jos asutuskeskus jää jyrän alle, sen voi joko vain ryöstää tai sitten vallata, jokseenkin samoilla optioilla kuin Warlords II:ssa. Mikäli asutuskeskuksen haluaa omakseen, täytyy uhrata yksi kappale jousi- tai miekkamiehiä



Suomikin on päässyt mukaan. "Vassalaiset" ovat varmaan ylpeitä.

maalaistollojen esimieheksi.

Ällistyttävintä HoGissa on se, että vain yksi kaupunki per pelaaja pystyy tuottamaan uusia joukkoja, ja vain tästä samaisesta kaupungista voi ostaa veneen. Yksikköjä voi yhteen pinoon niputtaa korkeintaan kahdeksan.

Hauskaa ja kehittävää askartelua, esimerkiksi uutta tekniikkaa kehittäen tai kaupunkeihin jotain rakentaen, ei yksinkertaisesti ole. Jumalien tehtävät (hyökkää kaupunkiin, hyökkää kahteen kaupunkin, hyökkää neljään kaupunkiin) toisaalta poikivat muun muassa taikoja palkinnoksi, mutta ovat kuitenkin heikko tekemisen korvike.

Mitenkäs sitten vallattujen kaupunkien puolustus hoidetaan? Automattisesti, sillä koosta riippuen kaupungit saavat tietyn kokoonpanon ilmaisia puolustajia. Näiden hankinnasta ei pelaajan tarvitse välittää, ne ilmestyvät automaattisesti ja taistelun jälkeen korvautuvat vauhdilla yksi mies per vuoro. Näitä joukkoja ei sitten voi mihinkään muuhun käyttääkään.

Kaupunkien viereen voi rakentaa linnoja, jotka myös keräävät ilmaisjoukkoja. Linnat toimivat jonkinnäköisinä automaattisina puolustusasemina: jos vihamielinen joukko tulee tarpeeksi lähelle, linnanväki iskee siihen automaattisesti.

Teknisesti grafiikka vaihtelee selkeästä amatöörimaisen karuun, mutta ääniefektit ovat harvemmassa kuin rehelliset poliitikot. Pienenä ihmeenä pelissä pilkahtelee ihan sopiva musiikki, ja itse pelikin soljuu rompulta ilman ongelmia.

Ainoa varsinainen plussa Hammer of Godsissa on sen monipuolinen multiplayer-optiotarjonta: peli onnistuu niin modeemilla, verkossa kuin postipelinäkin. Monenpelaajan pelinä Hammerista saattaa jotain puhtia löytyäkin.

En kyllä ymmärrä, miten Hammer of Gods onnistuu olemaan tekemättä minkäännäköistä vaikutusta. Siinä ei ole mitään, mikä aiheuttaisi spontaania kiukkua, mutta ei siinä ole myöskään mitään, mikä pystyisi pitämään kiinnostusta hengissä. Hyvin pian pelin aloittamisen jälkeen ei Vasaraa enää jaksa nostaa, vaikka Odin tulisi ja tappaisi (loppuisipa ainakin pelaamisen tuska). Hammer of The Gods on pelillinen vastike tislatulle vedelle.

Puna-Nnirvi Eriksson



**Hyvää**
- Monipuoliset monenpelaajan mahdollisuudet.
- Kivanpuoleinen musiikki.

**Huonoa**
- Tylsä ja yksinkertainen.

Mitäänsanomaton yritys.

Kevyt strategia

70

# Potkupalloa

## FIFA International Soccer

Electronic Arts
Amiga (PC)
Minimi: A500 1 Mt RAM
Suositus: A1200
Muuta: Huomioi lisälevyaseman (vaatii 1,5 Mt RAM), installoitavissa kiintolevylle (vaatii 1,5 Mt RAM)
Ohjaus: J x 2 + näppäimistö (suositus: 2 napin ohjain)
Testattu: A500 1 Mt, 2-nappinen laattaohjain




Asiallisen PC-version (Pelit 6/94, 90 pistettä) ja hulppean 3DO-version jälkeen Amigan FIFA Soccer tulee pahaan saumaan. Varsinkin jos omistaa perusmallia olevan Amigan...

Jo pelin nihkeät, hitaat ja taajaa levykkeenvaihtoa vaativat latausrutiinit takaavat, ettei tämän version kimppuun käy kovin monta kertaa, ellei ole ihan pakko.

Pahempi pettymys on kuitenkin ruudun kerrallaan nykivä päivitys. Kun pallon potkaisee kohti maalia, pallon menoa ei pysty käytännössä havaitsemaan ennen kuin se jo on verkossa. Maalin tekemisen tunne jää kokonaan uupumaan, mikä vie peli-ilon.

Äänet ovat ohuet vaikka simuloivatkin kohtuudella aiempien versioiden yleisön kohinaa ja kuhinaa. Animaatiot ovat asialliset eikä pelattavuuskaan ole täysin metsässä. Pallon siirtely sujuu ainakin kahden napin ohjaimella kohtuullisesti, vaikka osa kontrolleista jääkin näppäimistön haromisen varaan.

Kaksinpelinä Amigan FIFA Soccer toimii, kunhan ei odota liikoja hienouksia. Tietokonetta vastaan pelaaminen tuntuu turhauttavalta, tietokonettahan nykivät grafiikat eivät häiritse.

Pelivaihtoehtoja ovat tutut cupit ja liigat. Joukkueet valitaan 48 maajoukkueesta. Kaikkien 960 pelaajan ominaisuudet on kuvattu 13 eri taitomuuttujalla. Oikeita nimiä ei näy, mutta mielikuvitusta voi toki käyttää. Aikaisemmista versioista tutut strategiavaihtoehdot ovat mukana.

Perus-Amigan omistaja ei saa FIFA Soccerista rahoilleen vastinetta. Kaiken lisäksi Amigaa on siunattu tuhottomalla joukolla tätä paljon hienompia potkupallopelejä. Nyt nykii eikä nappaa.

JTurunen

**Hyvää**
- Hyvät animaatiot.

**Huonoa**
- Nykivä päivitys.
- Perus-Amiga ei riitä.

Joko laiskasti ohjelmoitu ja/tai ensisijaisesti menevimmille Amigoille tehty.

Jalkapallo

70

# Itärajan TUOLLA PUOLEN

**The Big Red Adventure**

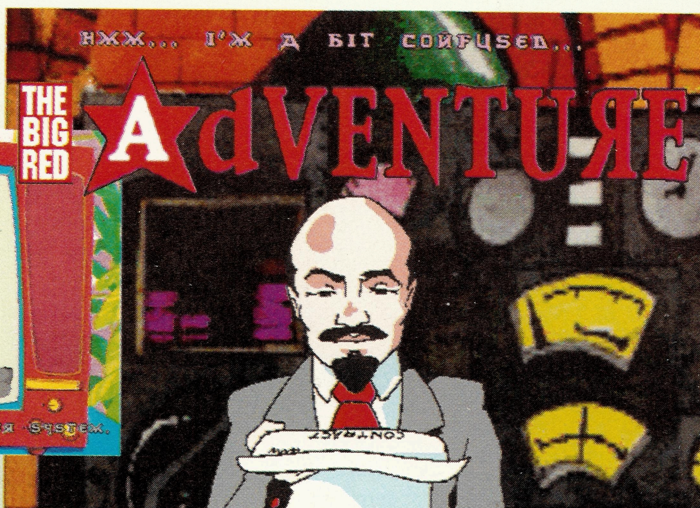
**Dynabyte/Core Design**
**PC, PC CD-ROM**
**Versio:** ei tiedossa
**Minimi:** 386, 2 Mt RAM (EMS), SVGA, hiiri
**Ääni:** Sound Blaster, Adlib, General Midi
**Kiintolevy:** 60 Mt, voidaan asentaa myös pienemmissä osissa
**Testattu:** Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-I

Neuvostoliiton kaaduttua Venäjälle ovat syöksyneet niin kapitalismin ilot kuin kirotkin. Kaikki eivät kuitenkaan tervehdi uutta järjestelmää McRomanoveineen ja Lenintendoineen ilolla, vaan halajavat takaisin Venäjän voiman päiviin. Salaisessa istunnossa armeijan ylin johto päättää pirullisesta juonesta: Lenin tulee herättää henkiin uutta Neuvostovaltiota johtamaan.

Samoihin aikoihin Moskovaan saapuu kansainvälinen jalokivivaras Doug, jonka haaveissa on Tsaarin kruunun vohkiminen. Toisaalla meren rannalla horisonttia tuijottaa murtunut Dino, joka on myöhästynyt laivastaan. Kun soppaan vielä sotketaan oopperassa esiintyvä entinen stripparitähti Donna, on todellinen seikkailu valmis. Jotenkin kaikki sankarit eksyvät Idän Pikajunaan ja lopulta onnistuvat tahmaamaan itsensä Leninin herätysyritykseen. Syntyy sekoilu, jossa mikään ei ole mahdotonta.



Uusinta teknologiaa: Lenintendo brainwasher -konsoli!



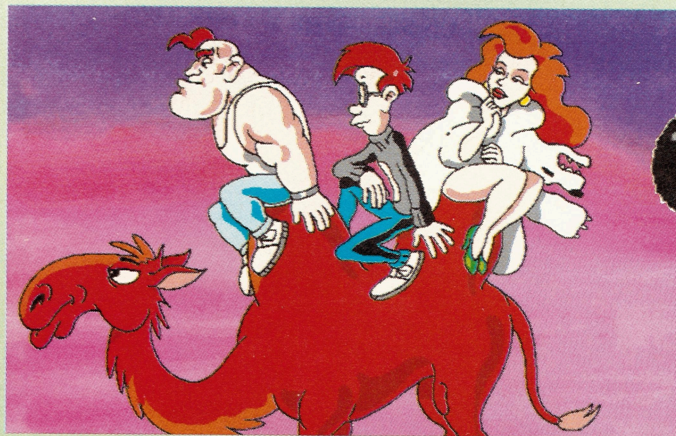
Lenin kovan paikan edessä: Kapitalismi ei enää tunnukaan niin pahalta.

## Kolme tarinaa, yksi kohtalo

The Big Red Adventure on paljossa velkaa LucasArtsin seikkailuille, ja niistä etenkin Day of the Tentaclelle. Molemmissa on kolme sankaria, joista yksi on laiha rillipää, toinen tukevampi kananaivo ja kolmas edustaa kauniimpaa sukupuolta.

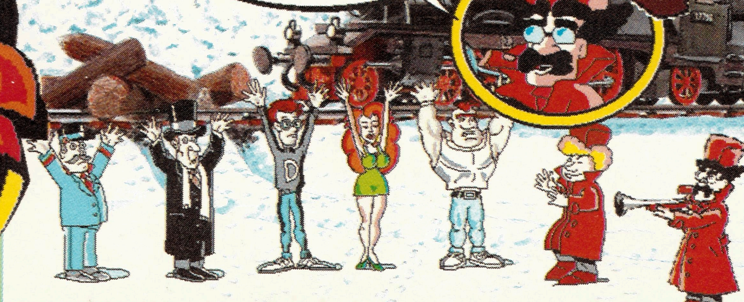
Kuten Tentacle, on Suuri Punainenkin jaettu neljään osuuteen. Ensimmäisessä osassa Doug etsii himoitsemaansa kruunua, toisessa Dino yrittää ehtiä laivalleen ja kolmannessa Donna koheltaa Idän Pikajunassa. Lopuksi kaikki tietysti kohtaavat ja pelastavat maailman sitä uhkaavalta vaaralta. Vaikka idea onkin plagioitu Lucasilta, toimii seikkailu hyvin omillaankin. Tämä vain osoittaa, että hyviä ideoita voi aina lainailla, kunhan ei sorruta liialliseen peilikuvamaisuuteen.

TBRA yrittää esikuvansa tavoin olla hauska, mutta ainakaan omat nauruhermoni eivät pelin parissa suuremmin kutisseet. Hauskuus jää lähinnä muutamiin riemastuttaviin sanaväännelmiin, kuten Lenintendo tai Teenager Mutant Ninja Beatles. Joitakin mielenkiintoisia elokuvaviittauksia (Frankenstein) saadaan aikaan, ja Inteliäkin kohti ilkutaan. Näiden harvojen kukkasten lisäksi erityistä huomiota kiinnitin koodirosvoon, joka on hämmästyttävän samanoloinen kuin itse Bill Gates. Toivottavasti viesti menee perille Microsoftille, jota on syytelty erinäisistä koodivarkauksista.


Pahin on takana, ja sankaritrio miettii tulevaisuuttaan lahjakamelin selässä. Pahemminkin asiat voisivat olla.







Tutut veljekset vuosien takaa tekevät vahvan comebackin.

## Töitä harmaille pikku soluille

Viimeaikaisen seikkailupelin alitarjonnan keskellä Suuri Punainen tarjoaa kaivattua aivovoimistelua. Aina joskus pelissä ongelmien taso osuu sopivasti kohdalleen, ja juuri näin on TBRA:ssa päässyt käymään. Alusta lähtien etenemiseen vaaditaan mietintä-


Idän Pikajunan pieni ja vaatimaton sveetti. Kiva kattomaalaus.


And she scores!!

## Lisää tällaista

Rauhaisan seikkailun paratiisiin on ainakin testiversiossa onnistunut luikertelemaan pari käärmettä. Ensinnä pelin kuvaan ilmestyi meikäläisellä koko ajan ilkeitä vilkkuvia vaakaviivoja. Peli ei ilmiselvästi suostunut täysin ymmärtämään näytönohjaimeni piirisarjaa, mutta uskoisin pelin toimivan ongelmitta useimmilla ohjaimilla.

Toiseksi äänet eivät aluksi suostuneet laisinkaan yhteistoimintaan, tai jos suostuivatkin, kaatoivat koko pelin. Lopulta luovuin ja päätin pelata ilman ääniä, jolloin peli toimikin ilman ongelmia.

The Big Red Adventure on raikas tuulahdus seikkailupelimaailmassa. Vaikka kolmen hahmon idea ei ole täysin alkuperäinen, on peliin saatu haastetta ja nautittavuutta. Sopivat ongelmat pitävät huolen, että pelaaja viihtyy, muttei ylirasitu. Loppusilauksena läpipelaaminenkin vie vaihteeksi muutaman päivän normaalia viikonloppua kauemmin.

Tapio Salminen



Venäjän taideaarteet matkustavat oudon tuttuihin osoitteisiin.



Raha todistaa jälleen valtansa, kun kommunismin isä allekirjoittaa tuottoisan sopimuksen tulevasta TV-juontajan urastaan.

myssy ja riittävästi aikaa. Yleensä tehtävät ovat juuri oikein viritettyjä, eli eivät liian helppoja, mutta eivät liian vaikeitakaan. Vain muutaman kerran ratkaisut tuntuivat täysin epäloogisilta, muuten peli soljui eteenpäin nautittavan jouhevasti. Joitakin pikselinviilausongelmiakin on mukaan eksynyt, onneksi kuitenkin vain pari kappaletta.

Koska sankareita on kolme, on pelissä mahdollisuuksia mitä kieroimpiin ongelmiin. Armoitetusti pelin suunnittelijatkin ovat huomanneet asian, ja sankarit auttavatkin toisiaan oikein urakalla. Erityisesti Idän Pikajunassa tapahtuva kolmas osio on aivan hulvatonta roolien vaihtelua. Ilahduttavasti Donnakin saa osakseen kunnon tehtäviä, eikä joudu pelkästään käyttämään – kieltämättä kyllä erittäin runsaita – naisellisia avujaan.

## Harjoitus tekee mestarin

Suurimmaksi kynnykseksi pelissä osoittautuu sen käyttöliittymä. Oikeaa hiiren nappia painamalla ruutuun ilmestyy yhdistetty valikko/inventaario, josta sitten valitaan haluttu esine tai toiminto. Koko tämän ajan täytyy oikeaa namiskaa pitää painettuna, mikä tuntuu aluksi oudolta. Kun systeemiin kuitenkin muutaman tunnin jälkeen kasvaa sisään, osoittautuu se oikeastaan mukavan helppokäyttöiseksi. Valikosta on helppoa ja nopeaa poimia haluamansa toiminnot.

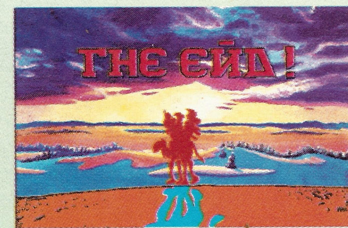
Esineiden yhdistelykin sujuu, vaikkakin hieman ihmeellisesti. Halutessaan liittää kaksi esinettä pelaajan täytyy ensin poimia ensimmäinen kama, viedä kursori sankarin ylle, painaa valikko uudelleen esiin ja lopuksi raahata esine toisen kaman ylle. Tähänkin kuitenkin tottuu pian, vaikka systeemi saattaa kuulostaa hankalalta.

Normaaliin seikkailutapaan sankarien ja vastaan tulevien hahmojen välinen keskustelu toimii monivalintaperiaatteella. Vaikka pelaaja valitsisikin etenemisen kannalta vääriä vaihtoehtoja, ei hän kuole tai peli katkea, eli koko ajan ei tarvitse pelätä olkapäällä huohottavaa viikatemiestä.

## Äiti Venäjän kasvot

Kuvalliselta annilltaan Suuri Punainen on mukavan värikylläinen ja tyylikäs. Kaikki taustat on piirretty sarjakuvamaisesti vääristellen, ja ulkomuoto sopii erinomaisesti pelin veikeään ilmapiiriin. Lisäkauneutta tuo vielä pelin käyttämä grafiikkatila (640x400), jonka antamia mahdollisuuksia on käytetty kiitettävästi. Hahmot ovat onnistuneen karrikoituja, eikä animaatiossakaan ole haukkumista. Joskus hahmojen nopea skaalaus tosin vaikuttaa hassulta, koska se saa sankarin näyttämään vain kutistuneelta, ei kauempana olevalta. Ruudut vierivät vasta hahmon astuessa kuvan reunalle, mutta se ei suuremmin haittaa, koska pelissä ei voi kuolla, eikä nurkan takana odottavaa sotilasta siis tarvitse pelätä.

Seikkailun auraalinen osuus on sekin hoidettu kiitettävällä tyylillä. Lähes joka kuvassa raikaa oma musiikkinsa, joka on vieläpä yllättävän tasokasta luukutusta. Mukana on tunnelmaan sopivia teemoja, kuten tunnari Vaaleanpunaisesta pantterista, ja mielenkiintoinen versio Suuresta ja mahtavasta Neuvostoliitosta. Tehosteita on ehkä pikkiriikkisen liian vähän, mutta tarpeellinen määrä tulee saavutettua. Puistossa laulavat linnut ja vesilammikossa virtaa vesi omine äänineen.




### Hyvää

- Juuri oikeaksi hiottu vaikeustaso.
- Kaunis katsella ja kuunnella.
- Riittävän pitkä.

### Huonoa

- Käyttöliittymä vaatii totuttelua.
- Yrittää olla hauska, mutta onnistuu ponnistamaan vain huvittavaksi asti.
- Surkea manuaali.

**Vaativa seikkailu, jonka läpi ei juosta heti ensimmäisenä päivänä. Ainoastaan vitsit jättävät toivomisen varaa, mutta huumorihan on henkilökohtainen asia.**

Seikkailupeli

**89**



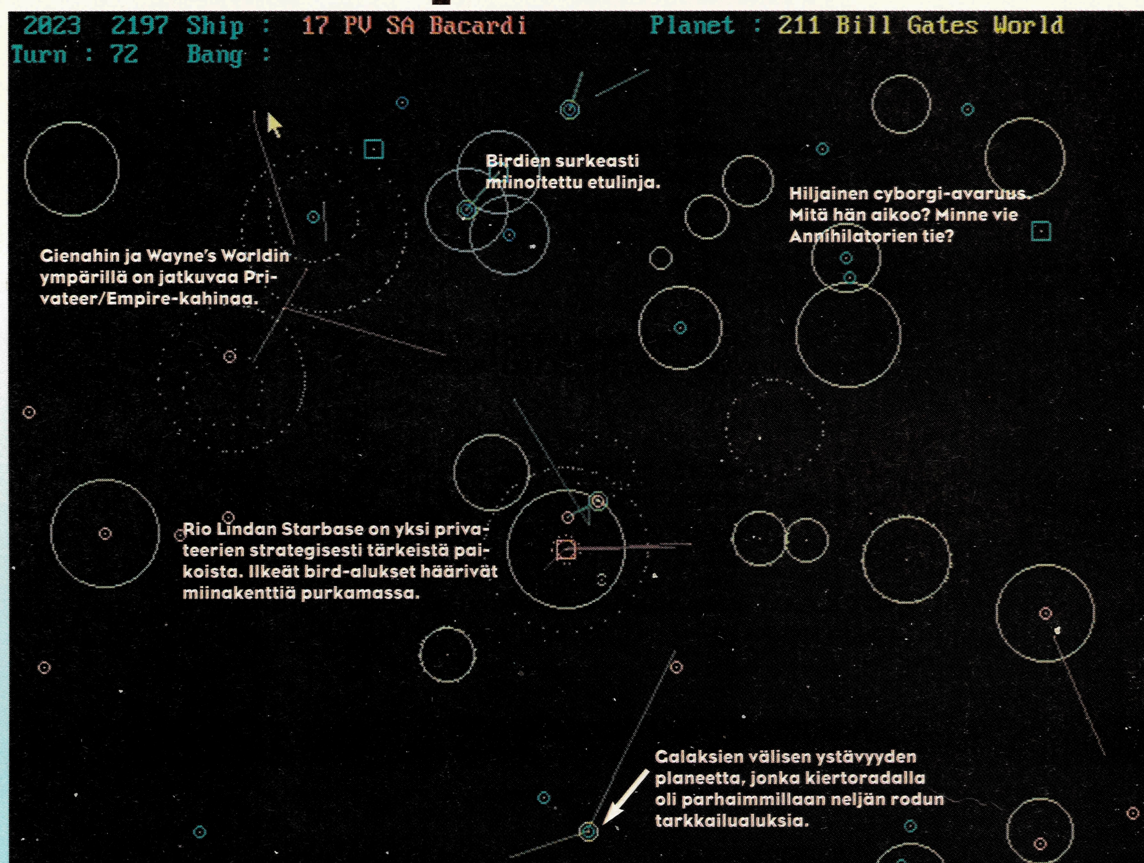

VGA Planets

●● Koska meiltä edelleenkin kysellään, millaiset pisteet 7/94:ssa arvostellulle VGA Planetsille oikein kuuluvat, niin jaetaan sitten pisteitä oikein kunnolla. Eipä tarvitse enää puffata sivulauseissa.

# Kuolema privateereille!

**VGA** Planets (arvostelun ensimmäinen osa numerossa 7/94) on vuoropohjainen avaruusstrategiapeli, jossa maksimissaan 11 pelaajaa taistelee Nebula-galaksin herruudesta. Peli kulkee siten, että pelaajat lähettävät siirtonsa pikku tiedostona, Host käsittelee ne ja palauttaa pelaajille tulostiedostot. VGA Planets on varsin avoin systeemi, joka tarjoaa hyvät raamit diplomatialle, kaupankäynnille ja sotimiselle. Pelaamiseen riittää 286:kin, modeemiksi rittää hätätapauksessa 2400:n bps:n ihmevekotin.

Koska VGA Planetsin teoreettinen puoli on jo käsitelty, siirrytään nyt käytäntöön pienenä sotahistoriallisena eepoksena. (Jossa valitettavasti voidaan käsitellä vain asioita, joiden turvaluokitus on "kaikki tietää". Lukiessasi tätä juttua taistelu Nebula-galaksin hallinnasta jatkuu edelleen.)




**Tähtien sota vuorolla 72. Isot ympyrät ovat miinakenttiä, pikku neliöt tunnettuja Starbaseja.**

## Me keisarit (ja Puolueen puheenjohtaja)

Vuonna 1994 syntyi kuusi tähtivaltakuntaa. Ossi "Federaatio" ja Panu "Lizard" Mäntylahti, Niko "Bird" Nirvi, Jyrki "Privateer" Kasvi, Tapio "Cyborg" Salminen ja Kaj "Empire" Laaksonen valmistautuivat maksamaan rutkasti oppirahoja.

Medium Deep Space Freighterit singahtelivat Stardrive 6:t paukkuen ja lähiplaneettoja otettiin asutuskäyttöön. Naapureista ei juuri ollut harmia, joku aluksen tynkä joskus harhaili skannereiden kantomatkan sisällä. Privateerien tuplanopeudella etenevät alukset kansoittivat galaksia tehokkaimmin, hyvänä kakkosena Evil Empiren "kolonisti joka maailmaan ja eteenpäin" -tekniikalla etenevät rahturit. Federaation ja liskojen nyhveröidessä syntyi kaksi isoa, kaksi keskikokoista ja kaksi pientä valtakuntaa.

Rauhanomaiseen rinnakkaiseloon tuli lommontapainen empiren pikkusittiäisen nitistäessä birdien rahtialuksen. Rajakahakka vältettiin, kun privateerit kokeilivat kynsiään kaappaamalla birdien rahtialuksen. Ainakin Empire ja birdit huomasivat, etää privateereilla on turhan paljon sekä planeettoja että sota-aluksia, ja liittosopimuksen myötä alkoivat rakentaa iskuasemia konnakoplan aisoihin panemiseksi. Muut kolme harrastelivat lähinnä laajentumista, miinoittamista ja muuta puuhastelua.

Oppirahoja maksoi muun muassa Federaatio, joka ajeli Stardrive 6 -moottoreilla varustetulla Large Freighterilla varppi ysiä lastinaan 20 klaania kolonisteja, mikä oikean elämän termein vastaa kolmehenkisen perheen kuljettamista Jumbo-jetillä. Niinpä fedit törmäsivät tilapäiseen polttoainepulaan. Itse huomasin, että olin pelannut tärkeän aloitusvaiheen päin mäntyä ja kärsin pahaa taloudellista lamaa, planeettapulaa ja kuljetuskapasiteettikin oli alimitoitettua.

Takaisin privateereihin. Herätys tuli liian myöhään, privateerit olivat jo ohittaneet kriittisen pisteen laajentuen kuin pullataikina. Corabin, Shaddamin, Rio Lindan ja Gienahin alue muodostui nopeasti rintamaksi.

## Ilmestyskirja: Nyt!

Vain empirellä oli kapasiteettia yrittää rakentaa iskulaivastoa, mutta ensimmäisten konfliktien jälkeen privateerit unohtivat birdien vanhojen rahtialusten ryöstämisen ja alkoivat laajentaa laivastoaan empiren aluksilla.

Empiren ja privateerien ottaessa yhteen keskialueella birdit liittyivät mukaan kähmäilemään verhoillulla sotalaivastollaan. Dark Wingit palvelivat miinanraivaustehtävissä imien näin omalta osaltaan privateerien massiivisia voimavaroja, ja Resolute-luokan Battlecruiser Backstabber kiehnaa syvällä selustassa iskien rahtialuksiin ja suojattomiin planeettoihin. Koska planeettoja ei voi kuitenkaan pitää, kavala bird nostaa veroja 100 prosenttia, mikä aiheuttaa paitsi suurta hämmennystä myös sisällissodan.

Hetken näytti sodan käännekohta olevan lähellä, kun Empiren ensimmäinen Gorbie-luokan lentotukialus (vastaa noin Kuolontähteä) saapui rintamalle ja Privateer-alusten kappaleet sinkoilivat. Paria vuoroa myöhemmin Gorba roikkui röyhkeän rosmoparoonin hinauksessa ilman

bensaa ja matkalla antautumaan...

Mutta muut rodut ovat heränneet/heräämässä Ruususen unestaan, ja alhainen rosmoparoni joutuu kohtaamaan Yhdistyneen Galaksin sota-alukset. Ehkä.

Tarkoittaako tämä sitä, että privateerit saavat paljon ilmaisia aluksia? Mitä tapahtuu, JOS rosmot saadaan ruotuun? Uusi uhka nousee, mutta kuka se on?

Kuka jyrätään? Kyllästyvätkö ne, jotka eivät pelaa VGA Planetsia, alituisiin sotajuttuihin? Koska Pelit-lehti myöhästyy ensimäisen kerran, kun kaikki vain valloittavat galaksia?

Confused? These questions and many more will be answered (and many more presented) in the next RST of VGA Planets.

**Nnirvi**

# Valtakunta hallintaan:

# Pelaajan apuohjelmat

Hyvin pian Wissemanin Planetsista loppuu puhti, se kun ei näytä vihollisen omistamia planeettoja eikä miinakenttiä, vain pari vakavinta puutetta mainitakseni. Muiden VP-pelaajien näppärät apuohjelmat ratsastavat apuun.

Hostin apuohjelmista ei ole juttua, koska olemme tyytyneet peruspeliin Hostilla 3.14. Pelaajalle tarkoitetut apuohjelmat pohjautuvat kokeneiden pelaajien suosituksiin, ja niitä me pojat käytämme. Koska Pelit-BBS sattuneesta syystä tukee VGA Planetsia ja alkaa tulevaisuudessa jopa pyörittää sitä, tiedostonimet ovat sieltä.

## VPUtil 3.00

Pelaajan paras ystävä. Helppokäyttöinen ja tehokas galaksinhallintaohjelma, jonka ohjeet kannattaa lukea. Kaikki pelinpyörittäjät eivät salli VPUtilin käyttöä, koska siinä voi tehdä asioita, joita VP sallii, mutta joita itse Planets-ohjelma ei tue. Välttämätön.
VPUT300.ARJ 415K

## Informer 2.35

Pelaajan toiseksi paras ystävä. Esittää Planets-universumin graafisesti, näyttää miinakentät, alusten lentoradat, planeetat omistajineen ja paljon muuta näppärän hiirivetoisesti. Kannattaa rekata. Turhan buginen, mutta välttämätön.
VP–INF235.ZIP 116K

## Crystal Ball 2.14

Juha Pohjalaisen Kristallipallo on kotimainen vaihtoehto VGA Planetsin tietotulvan hallintaan. Pallukka on Windows-pohjainen ohjelma, joka on ikävä kyllä sekä buginen että vaikeasti asennettavissa. Mukana tulevissa dokumenteissa on nimittäin virheelliset asennusohjeet.

Planeettaa kaksoisklikkaamalla

```
Planet main information
Planet        # 368          Starbase present   Population
Name:         Jaws 3D                           Colonists:  7159 Clans
Owner:        The Empire of the Birds           State:      Happy (10)
Location:     (2320,2348)                       Max. clans: 58778
Climate:      Temperate cool (5 / 20°C)
Friend Code:  ATT                               Natives:    88917 Clans
Base Orders:  Load ships with torpedoes         Race:       Humanoid
Build Ship:   None                              Government: Tribal
In Orbit:     Own ships = 5                     State:      Happy (0)

Tax Income           Tech Levels                Economy
Colon. Tax:    1 %   Engines:     10 10         Mines:          101 283
Native Tax:    4 %   Hulls:       10 10         Factories:      183 184
Colon. Tax:    7 MC  Weapons:     10 10         Funds:         6993 MC
Native Tax:  285 MC  Torpedoes:    8 10         Supply Units:   183

Ore          In Core   Density    Mined         Defense
Fuel:        3505 Kt    63 %     587 Kt         Planet:          42 134
Tritanium:   7604 Kt    76 %    1809 Kt         Starbase:        91 200
Duranium:       3 Kt    57 %     410 Kt         Fighters:         0 60
Molybdenum:     3 Kt    53 %     100 Kt         Damage:           0 %
```

**VP Util 3.00. Kun kerran opit käyttämään, ilman et tule toimeen.**

```
NFC Ostronow
NEUTRONIC FUEL CARRIER
ID# 137
Fuel: 153 KT Neutronium
Engine: HeavyNova Drive 6
Weapons: No Main Weapon
Tubes: No Torpedo Tubes
Number of Torpedoes: 0
Damage: None   MC: 0
Crew: 2
Colonists: none
Supplies: 0 KTS
Tritanium: 0 KTS
Duranium: 0 KTS
Molybdenum: 0 KTS
Friendly Code: GO3
Primary Enemy:
Mission:
Location: Charmed World
Waypoint: Deep Space
Distance: 89.27 Light Years
Speed: warp factor 6
E.T.A. 3 Months
Fuel needed: 15 Kilotons
Ship Weight: 169 Kilotons
Max Weight: 312 Kilotons
```

**Muistin virkistämiseksi: tältä näyttää originaali-VGA Planets.**

# The Human Adventure

VGA Planetsin ehdottomasti paras puoli on sen vapaus: ei mitään diplomatia/sopimus/kaupankäynti-valikoita, vaan suorastaan yllättävän laajat mahdollisuudet hoitaa nuo elintärkeät asiat miten parhaaksi katsoo.

Ainakin opetusohjelmana VGA Planets on huippuluokkaa: Tosielämän maailmanpoliittiset kiemurat aukenevat nimittäin ihan uudella tavalla. Esimerkiksi sotien synty ja sen seurauksena syntyvät pakko-avioliitot sekä vihollisuuksien kehittyminen seuraavat mielenkiintoisia latuja ja tapahtuvat ikäänkuin omalla painollaan.

Varoituksen sana vielä: kun VGA Planets siirtyy mielenkiintoiseen vaiheeseen, sen vaikutus Tosielämään on varsin haitallinen.

Varsinkin kun on jotain tosi mielenkiintoista menossa, tulostiedoston odottelu syö hermot. Käytetäänpä esimerkkinä Operaatio Salatankkausta: Empiren hävittäjillä täytetty Super Star Carrier keikkui hinausköyden päässä avuttomana kohti privateerien tukikohtaa Rio Lindassa. Mutta kiertoradallapa olikin birdien verhottu White Falcon, jonka oli tarkoitus siirtää gasoa kyseiseen Carrieriin! Siirto oli käynnistetty, ja sekä birdit että Empire valmistautuivat nauramaan vahingoniloisena yli kymmenen aluksen ennustetuille Privateerien alustappioille.

Vuorot tulivat, ja selvisi että Host-asetuksiin oli vahingossa jäänyt päälle "Privateers can rob cloaked ships". Emotionaaliset myrskyt olivat samaa luokkaa kuin jos voittaa lotossa, mutta unohtaa palauttaa kupongin...

Mitä taas tulee rekisteröintiin ja sen kannattavuuteen, niin ensimmäisen "mun rekattu on jo matkalla!" -ilmoituksen jälkeen ei kauan avaruusnokka tuhissut, kun koko keisariseurue oli rekisteröitynyt. (Pikku vihjeenä piraattiversiota käyttäville: voi sitä iloa kun osutte samaan peliin ja Tim Continuum iskee.) Rekkaus sujui nopeasti ja pankkeja rikastuttamatta Visalla.

Tärkeimpiä opetuksia siis on ollut: ensin jyräthän privateerit, sithen jyräthän privateerit vielä kerran ja vasta sitten tapelhan miesthen keskhen..

Ja tässä vielä ne pyydetyt arvosanat:

| Federation | Lizards | Empire of the Birds | Privateer Bands | Cyborgs | The Evil Empire |
|---|---|---|---|---|---|
| 92 | 92 | 96 | ∞ | 98 | 96 |



# VGA Planets

esiin ilmestyy tietolaatikko tai lista kiertoradalla olevista aluksista. Tietolaatikossa on planeetan mineraalimäärät (myös louhimattomat), kaivosten tuotantoteho, alkuasukkaiden hallitusmuoto, verotuottopotentti ja erityispiirre, lämpötila. Aluksista kerrotaan kaikki muu tarpeellinen paitsi tunnuskoodi.

Kiitettäviin ominaisuuksiin kuuluvat alusten matkanopeutta kuvaava varppiympyrä, planeetan väkilukujen ja mineraalien esittäminen graafisena kuvaajana ja etäisyyslaskuri. Välttämätön. (o&pm)

Tekijään saa yhteyden e-mailitse: jippo@clinet.fi.
VP3CB214.ZIP 203K

## VPTools DOS 3.8

Vastaa muun muassa kysymykseen: "Mitä maksaa kaiken kaikkiaan Dark Wing, jossa on transvarppimoottorit, raskaat phaserit ja Mark 7 -fotonitorpedot?", unohtamatta hyvää miinakenttälaskuria ja planeetan analysointipätkää. Erittäin hyödyllinen.
VPT38DOS.ZIP 133K

## BSim 2.0
## AfSim 1.2

Taistelusimulaattoreita vaaditaan vastaamaan kysymykseen: "Miten käy, jos.."

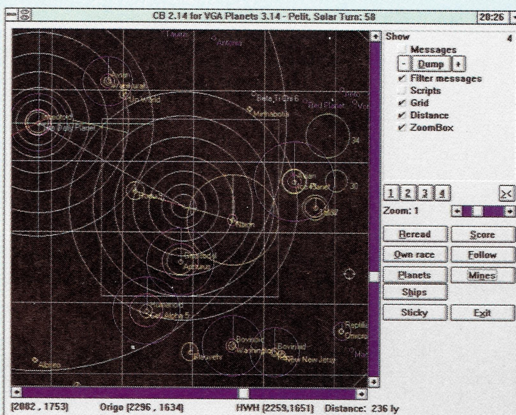
BSim 2.0 on taistelusimulaattorien vallitseva mestari, jossa voi rakentaa monen aluksen (ja planeetat kanssa) taisteluita, ja ne käydään Hostin läpi, joten tulokset vastaavat suoraan käynnissä olevaa peliä (kunhan tiedät Hostin asetukset ja version). Välttämätön.

AfSim on Informerin tekijän helppokäyttöinen simu, jossa voi maksimissaan kamppailuttaa neljää alusta (rekisteröimätön versio). Ei valitettavasti niin säädeltävissä kuin Bsim.
BSIM2.ZIP 135K
AFSIM12.ZIP 35K

## Intercept ID

Analysoi näkyvissä olevien aluksien lentoratoja, ilmoittaa missä ne ovat seuraavalla vuorolla (olettaen että ne lentävät suoraan) ja yrittää arvata mahdollisen kohdealuksen tai -planeetan.

Informer 3.5 tarjoaa hiiren näpäytyksellä tietoa.




Crystal Ball. Windows-sovellusten hyödyntäjän valinta.

AfSim 1.2

Ei saa antaa privateereille! Hyödyllinen.
INCEPT1D.ZIP 42K

## Jump 2.1
## Bullseye 2.2

Bullseye on hyperhyppijän (Rebel, Empire, Cyborg) perustyökalu hyperavaruusalusten maksimaaliseen hyödyntämiseen. Anna määränpää ja lähtöpiste, ja Bullseye ilmoittaa sekä hyppypisteen että lopulliset navigaatio-asetukset. Lajissaan ehdoton.

Jump 2.1 on näppärä ohjelma sen tarkistamiseen, mistä minne voi mahdollisesti hyppiä. Hyödyllinen.
JUMP21.ZIP 80K
BEYE22.ARJ 26K

VP Tools for DOS 3.8. Meteorit eivät paljoa maksa.

Bsim 2.0. Tärkein taistelusimulaattori.

Inceptin raportti – kavalan kaapparin tietopaketti.

Bull's Eye 2.2 – hyöty irti hyperavaruudesta.

## Älä unohda näitä:

| | |
|---|---|
| VP31401.ZIP | |
| VP31402.ZIP | VGA Planets, pelaajan ohjelma (SW-versio). |
| HOST314B.ZIP | |
| HOST315B.ZIP | Host vaaditaan, jotta voit pyörittää omaa peliä (siis edes yksin). |
| VGA-FAQ.ZIP | Frequently Asked Questions. |
| VGA-HINTS.ZIP | Neuvoja, strategioita, pakkolukemista. |
| FILE-FAQ.ZIP | Arvostelulista VP:n apuohjelmista, osittain puutteellinen. |
| alt.games.vga-planets | Internetin VP-News-alue, kannattaa lukea. |




## Skeleton Krew

**Core Design**
**Amiga AGA, CD32**
**Minimi:** A1200 2 Mt
**Ohjaus:** N, J, laattaohjain
**Muuta:** Ei saa kiintolevylle.
**Testattu:** A1200, A1200/030, CD32

Haluatko ISON aseen ja tarpeeksi ammuksia kaupungin tasoittamiseen?

Kun näillä sanoilla mainostetaan peliä, jonka demoversio näytti todella maukkaalta, näpit alkavat kieltämättä syyhytä. Luvassahan on hampaisiin aseistettua toimintaa, isoja räjähdyksiä, väkivaltaa ja tuhoa monitorin täydeltä?

Skeleton Krew on yläviistosta kuvattu isometrinen räiskintä yhdelle tai kahdelle pelaajalle. Varsinainen jippo on, että pelaajahahmojen yläruumis kääntyy lähes portaattomasti 360 astetta. Täten taistelijat voivat kävellä eri suuntaan kuin ampuvat. Normaalijoystickien omistajille tämä lupaa ongelmia, jostain kun pitää vaihtaa aktiivista asetta ja kontrolloida hyppimistä. Yksinappisen tikun apuna täytyy siis käyttää näppäimistöä. Onneksi A1200-versiokin tukee Megadrive-ohjaimia.

Megadrive-ohjaimella pelattuna pelattavuus on hieman parempi. Ja kun pelissä on vain kaksi asetta, niin miksi ihmeessä CD32-versiossa täytyy ensin toisella napilla vaihtaa aktiivista asetta ja toisella ampua? Helpompaa olisi, jos molemmalle aseelle olisi oma tulitusnappinsa ja jäljelle jääneillä napeilla säädeltäisiin aseen pyörimiskulmaa.



Peli hidastuu todella naurettavasti heti kun ruudulla on hiukankin enemmän vihollisia. Ei auta vaikka Amigan konehuoneesta löytyisi turbokortti tai sikana muistia, liisteri on pelin rattaissa ja pysyy.

Kaksiulotteisen tuntuiset kartta-alueet ovat pieniä, ahtaita, mielikuvituksettomia ja täynnä tyhjästä loputtomasti ilmestyviä hirviöitä.

Ja ne aseet – voi luoja. Tehottomia hernepyssyjä, joista lentää sinisiä möykkyjä! Rupuisintakin vihollista täytyy tulittaa ziljoona kertaa. Kranaatit ovat luku sinänsä, sillä kiitettävästä tehokkuudestaan huolimatta ne ovat onnettomia kapistuksia kantomatkan ollessa kolmen metrin luokkaa.

Vaikka pelihahmon voi valita kolmesta erilaisesta, eroa on vain ulkonäössä ja talsimisnopeudessa. Panostenkestävyydessä en huomannut eroja, eikä manuaalikaan valaissut asiaa, tosin laiheliineihin, eli Rib-laiheliiniin ja Spineen, on vihollisen vaikeampi osua kuin massiiviseen Jointiin.

Pelissä ei ole muuta kerättävää kamaa kuin lisäelämät ja raha. Rahaa ei voi edes kuluttaa, vaan siitä saa vain lisää pisteitä.

Ääniefektit ovat onnettomat eikä teräkseltä kalskahtava musiikkikaan koskaan vauhditu sellaiseksi menonsiivittäjäksi kuin pitäisi, tuli sitten CD:ltä tai ei.

Pelin lopputaistelu siirtyy aikakirjoihin tyhjänpäiväisimpänä, epäreiluimpana ja raivostuttavimpana voimainkoetuksena aikoihin. Ja kun urakka on viimein ohi, pelaajaa onnitellaan... pelin digitoidulla kansikuvalla. Oooh ja aaah.

Skeleton Krew olisi voinut olla upea megalahtaus, mutta siitä tehtiin hengetön, hidas lepsuilu jollaisia on maailma täynnä.

Kimmo Veijalainen

Räiskintä **32**

## Operation Body Count

**Capstone/U.S.Gold**
**PC CD-ROM**
**Minimi:** 386/25, VGA, 590 kt, 2048 kt XMS + 128 kt EMS
**Suositus:** 486
**Kiintolevy:** 3-7 Mt
**Äänituki:** Sound Blaster, AdLib
**Ohjaus:** N, J, H
**Testattu:** 486/50 SBPro

Yhdistyneitten kansakuntien päämaja on terroristien hallussa. Maailman johtajat ovat panttivankeina pilvenpiirtäjän ylimmässä kerroksessa. Neuvottelut eivät etene ilman Uzin käskyä. Matka huipulle on pitkä vaaroja pursuava(?) 3D-käytäväräiskintä.

Kansitekstien mukaan Body Countin tekijöillä on ollut lainassa idin Wolfenstein 3D -engine. Sitä on jopa viritelty lisäämällä sekä lattiaan että kattoon kuviokirjaillut päällysteet. Lopputulos on yllättävän amatöörimäinen ja rujo, mennyttä on Wolfensteinin sutjakkuus ja vauhdikkuus. CD:ltä latautuva lyhyt alkudemo ja kerrosten väliin sirotellut välikkeet eivät piristä pelattavuutta eivätkä vie tarinaa eteenpäin.

Erikoisuutena pelaaja voi etsiskellä liittolaisia, joita voi käskyttää simppeleillä ohjeilla. Liittolaisen voi vaikkapa kiikuttaa mukanaan käytävän päähän ja jättää siihen väijymään ohikulkijoita. Oikeastaan kelpo idea, joka voisi toimia jossakin toisessa pelissä.

Vaikeustasoja on kolme, aseita viisi haulikosta kranaatinheittimeen. Modeemi- ja verkkopeli onnistuvat tarvittaessa, mutta vaikea kuvitella kenenkään näkevän moista vaivaa tämän pelin takia. Kerättävää löytyy tuttuun tapaan ammuksista terveyspuketteihin. Salaiset käytävänpätkät avautuvat tunnolliselle seinien koluajalle.

Body Count on häkellyttävän huono Wolfenstein-klooni. Ruudunpäivitystä hidastavat kamalat katto- ja lattialaatat saa kytkettyä pois, mutta silti tunnelma jää tervaiseksi. Kerroksien pohjapiirrokset ovat tylsiä, pitkäveteisiä eikä esikuvan tiukkaa tunnelmaa missään vaiheessa tavoiteta.

Ainoa miellyttävä piirre pelissä ovat äänet. CD:ltä tulviva musiikki, vihollisten luritukset ja konetuliaseen kalkatus luovat asiallisen äänimaton. Silmät kiinni peliä on kuitenkin vaikea pelata.

Hereticiin ja Descentiin verrattuna Operation Body Count on musertava, tunkkainen kokemus, jonkun aloittelevan ohjelmoijan ontuva viritelmä. 40 kerrosta silkkaa kidutusta. id Softwaren maininta paketin kannessa tuntuu suorastaan pyhäinhäväistykseltä.

JTurunen

3D-sokkeloräiskintä **35**









# Shodanin viimeiset hetket

**●● System Shockin ratkaisu jatkuu loppumetreille. Kaiva esiin myös edellisen lehden kartat!**

Tärähtäen hissi pysähtyy lentokannen tasalle. Saat jälleen uuden avunpyynnön hengissäolijoilta, jotka alkavat olla tiensä päässä. Oven takana odottava cyborgi kaatuu ammuksiisi, jonka jälkeen voit kytkeä voimasillan päälle läheisestä paneelista.

Aloita etsintäsi suuntaamalla neloshangaariin, missä viritä nappulapaneelista (1) voimasilta päälle yhdistelmällä 1, 2, 1, 4, 5, 1. Siltaan jää yksi aukko, mutta sen yli on helppo hypätä. Poistu hangaarista ja käy noutamassa blasteri ja shield v2.0 (2), jonka jälkeen kipaiset tuhoamaan tason CPU:t (C) ja kirjoittamaan monitorinluvun muistiin.




Itäisestä huoneesta löydät cyborg-konversiovivun (3). Sieltä poistuessasi huomaat seinään kirjoitetun sanan, joka kertoo tien hengissäolijoiden luo. Innostuneena seuraat merkkejä ihmisten luo, mutta perillä huomaatkin olevasi myöhässä. Lattialla makaavia ruumiita vartioiva cortex reaver ei kestä tulitustasi, ja turhautuneena pengot kuolleitten joukosta Assault Riflen, targetting v2.0:n ja viimeisen viestin paikan ihmisiltä (4). Viesti kertoo Shodanin aikeista lähettää itsensä maantietoverkkoon, jos jokin menisi asemalla vikaan. Tällä hetkellä asemalla kasvava virus on kuitenkin pääongelmasi.

Aikaisemmin kyhäämäsi voimasillan takaa löydät jump-jet v1.0:n ja lantern v2.0:n (5). Ota hyppyraketit heti käyttöön ja loikkaa koko neloshangaarin yli toisella puolella odottavan voima-aseman luo. Seuraavaksi erehdyt hiippailemaan Shodanin uuteen ansaan, josta löydät tason kyberjackin (CY). Virtuaaliavaruudessa löydät pari uutta taistelusoftaa ja onnistut avaamaan hangaari 3:n ja tason armoryn ovilukot. Tyhjennä lopuksi nyt avoin armory ja hipsi hissille ja tasolle 6.

## Leppoisa kierros ulkomoduuleissa

Tällä kertaa sinua ei heti tervehdikään vihainen robottilauma, ja saat rauhassa etsiytyä hissin viereiselle kyberjackille (CY). Tietokoneen avaruudessa onnistut avaamaan Diegon komeron, Beta-groven oven ja keräämään pari Rebecan jättämää viestiä.

Vapauttaaksesi maan virukselta sinun täytyy irrottaa Beta-grove asemasta. Aloitat työsi menemällä Delta-groveen (1), jossa painat jettison enable -nappia (1). Deltan aulasta löydät infrared v1.0:n, ja lähistöltä voit käydä noutamassa target identifier v3.0:n (8) ja rail gunin (9). Käy peruuttamassa robotuotanto (2) ja poimimassa talteen AMD-lukkokortti(3).

Seuraavaksi voit kipaista painamaan jettison enablea (1) Alpha-grovessa (4), josta löydät myös ion beamin (2). Viimeinen ulkomoduuli, eli Beta (5),on viruksen valtaama. Paikalla ei kannata viipyä kauaa, mutta ehdit kuitenkin painamaan pohjaan moduulin jettison enablen (1). Seuraavaksi täytyisikin sitten löytää moduulien pääkatkaisin, jota lähdet etsimään huoltokäytävästä (6) ovikoodilla 711. Ryömiessäsi käytävän pimeydessä huomaat

vasemmalla tason CPU-huoneen (C), joten pysähdyt hetkeksi tuhoamaan tietokoneet ja kirjoittamaan monitoriin pysähtyvän luvun muistiin.

Käytävän loputtua saavut valvomoon, jossa painat seinänappia paljastaaksesi tien pääkytkimelle. Nurkan takana odottava Diego käy kimppuusi, mutta hänestä selviä helposti magpulsella. Tyytyväisenä kiskaiset pääkytkintä (7), mutta tietokoneen monotoninen ääni ilmoittaa mahdollisesta releviasta tasolla 3. Ei siis jää muuta vaihtoehtoa kuin lähteä sinne korjaushommiin.

## Vikaa, vikaa, vikaa...

Huoltotaso on yhä yhtä pimeä kuin ennenkin. Kiiruhda huoltotoimistoon (C) tuhoamaan sieltä löytyvä CPU ja vilkaisemaan monitorin numero. Noden jäännösten vierestä hyllyltä löydät tietokoneen tulostaman vikailmoituksen, joka vahvistaa releen 428 syylliseksi toimintahäiriöön. Kulje luoteessa olevalle releanalysaattorille (1), jossa näppäile koneeseen viallisen releen numero. Laite tunnistaa vian ja komentaa vaihtamaan releeseen uuden liitytymämuuntimen, jollaisen löydätkin puzzle-paneelilla lukitun oven takaa Beta-siivestä (2). Lattialta löydät myös mapping unit v2.0:n (3).

Pimeydessä kannattaa vaihtaa infrapunalle, sillä paikalta löytyy voima-asema (P). Käy tuhoamassa huoltokäytävien suilta löytyvät kamerat, ja asenna muunnin Delta-käytävässä olevaan releeseen (4). Deltasta voit noukkia myös rail gunin (5).

Poistuessasi huoltokäytävästä huomaat lattialla tutun oloisen pään (6), jonka keräät reppuusi. Peruutettuasi tason robotuotannon (7) palaat huoltotoimistoon, jonka jälkimmäisellä ovella törmäät retinascanneriin. Lukija ei kuitenkaan välitä, onko silmä elävä, ja ovi humahtaa auki näytettyäsi lukolle Giraudin irtopäätä. Sisältä toimistosta löydät etsimäsi envirosuit v2.0:n (8) ja pari kranaattia.

Saatuasi näin huoltohommasi hoidettua suunnistat takaisin tasolle 6. Matkalla keräät vielä talteen infrared v2.0:n (9) ja laser rapierin (10).

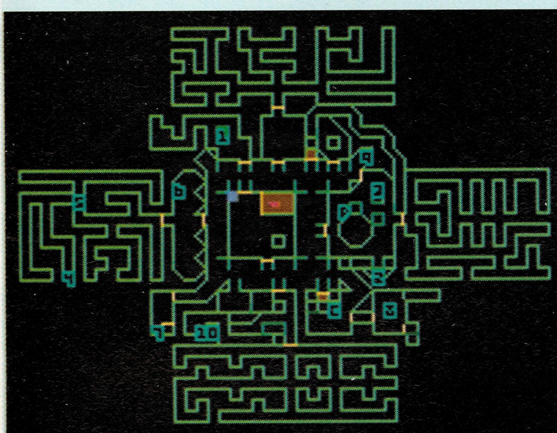
## Jäähyväiset virukselle

Tällä kertaa pääkytkin suostuu toimimaan ongelmitta, ja Shodanin harmiksi väännät sen toimintaan. Selvittyäsi paikalle ryntäävästä iskujoukosta taistele tiesi Beta-groven aulaan, jossa lähetä ulkomoduuli viruksineen avaruuteen painamalla pohjaan Betan irrotusvivun.

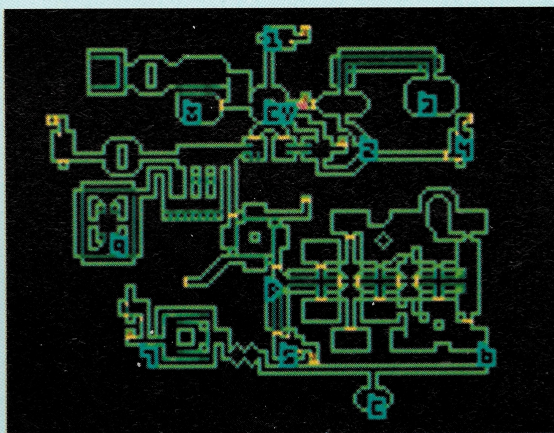
Poistuessasi paikalta saat jälleen viestin Rebecalta, joka kertoo Shodanin aikovan lähettää tietoisuutensa maan verkostoon. Estääksesi tämän sinun pitää tuhota Citadelin antennit. Tuhohommiin tarvitset kuitenkin kovan luokan paukkuja, joita lähdet etsimään varastotasolta 4.

Kaipaamasi räjähteet löydät Storage 1:sta, jonka osittain toimivat sillat saat kytkettyä päälle lattialta laatikon alta löytyvästä napista. Loikit siltojen yli huoneeseen, jonka lattialta keräät neljä pakettia muovirajähdettä (4). Paikalla olevalla kytkimellä saat auki Storage 4:n oven, mutta sen takaa ei läydy mitään tärkeää. Muuta hyödyllistä et tasolta löydäkään, ja kelloa vilkuillen kiirehdit räjäytystöihin tasolle 7.

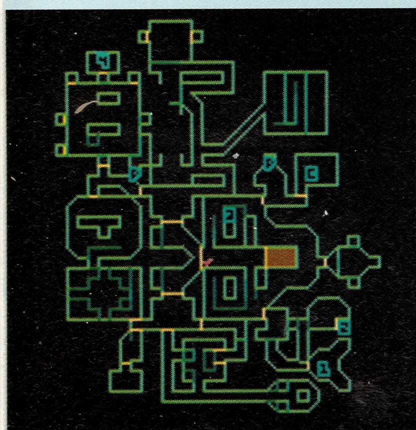




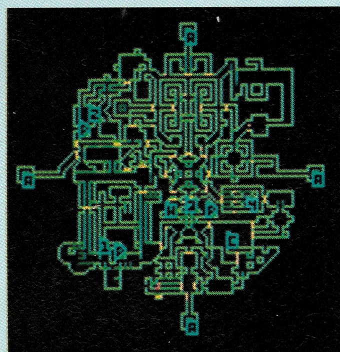
Taso 3.



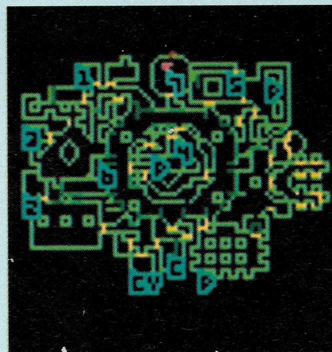
Taso 6.



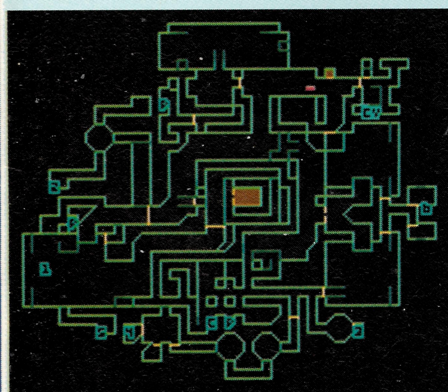
Taso 4.



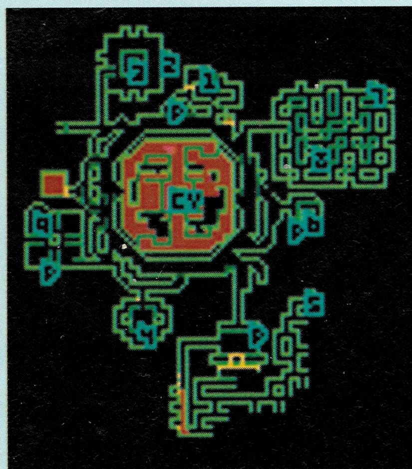
Taso 7.



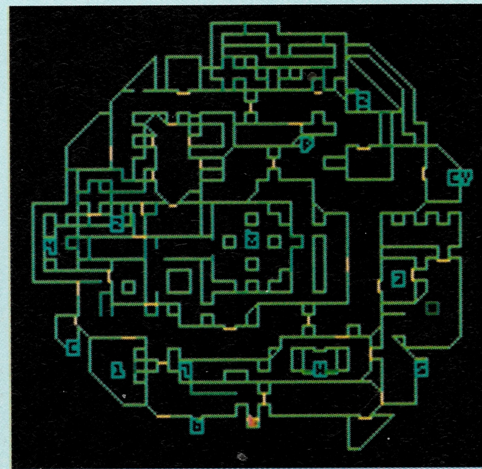
Taso 8.



Taso 5.



Taso 9.



Taso R.

# Virtuaalisurffari,

*josta ei ole leikki kaukana.*

SUOSITUSHINTAAN **11 990 MK,** SIS ALV.

MikroMikko Virtuaalisurffarilla klikkaat itsesi maailmaan, jossa työn ja leikin raja on veteen piirretty.

Normaalin PC-käytön lisäksi voit käyttää multimedia-Mikkoa esimerkiksi CD-äänilevyjen kuunteluun, itseopiskeluun, karaokelauluun tai MIDI-instrumenttien ohjaukseen. Voit luoda omia musiikkikappaleita nauhoittamalla CD-levyltä 16-bittistä stereoääntä sekä miksailemalla eri äänitiedostoja ja -tehosteita keskenään.

Ja jotta surffimatkasi olisi täydellinen, saat MikroMikkosi mukana useita CD-ROM-levyjä, kuten Comptonin interaktiivisen tietosanakirjan, jossa on äänitehosteita ja noin 22 500 kuvaa. Lisäksi pakettiin kuuluu Wallobee Jack -peli sekä hauska karaoke-levy, jonka avulla voit ottaa tuntumaa levylaulajana.

*Surffaa lähimmän Davan jälleenmyyjän luo kokeilemaan MikroMikkoa. Vaikka ihan vaan huvin vuoksi.*



## Virtuaalisurffari

*MikroMikko 6 Plus DL/66d i*

- Suoritin Intel 486DX2, 66 MHz
- Kiintolevy 420 Mt/AT
- Tuplanopea CD-ROM
- 16-bittinen äänikortti, MIDI- ja joystick-liitännät, Soundblaster- ja Adlib-yhteensopiva
- Työmuisti 4 Mt (maksimi 64 Mt)
- Välimuistioptio 256 Kt
- 237-nastainen OverDrive-kanta
- 2 vapaata laajennuspaikkaa, joista 1 VESA
- 15"värinäyttö ICL 15V
- Stereokaiuttimet ja mikrofoni
- MS-DOS 6.2, Windows 3.1 (kieli valittavissa)
- MS Works 3.0 SF, AssistPack, hiiri
- CD-ROM-levyt: Comptons Interactive Encyclopedia, PC-karaoke, Wallobee Jack -peli "The Bingi Burra Stone"

intel inside

*Yhtään tuputtamatta, alleviivaamatta tai isottelematta: suositushintaan **11 990 mk,** sis.alv.*




Kysy lähin jälleenmyyjäsi Davasta
puh. (90) 5616 8282

**MikroMikko®**

# System Shock

## Vikaa viestiyhteyksiin

Hissin saapuessa määränpäähänsä Rebecan viesti Shodanin aikeista saa vahvistuksen, kun tämä itse kehuu jättävänsä aseman taakseen. Selvitäksesi sinua odottavasta roboarmeijasta tarvitset vahvaa tulivoimaa, jota löydät Skorpion-rynkyn muodossa läheisestä käytävästä (1). Antennien tuhoaminen on kuitenkin nykyinen päätehtäväsi, joten aloitat hommasi neutralisoimalla tason läntisen antennin (A). Lasersillalla suljetulta alueelta voima-aseman vierestä löydät jump-jet v3.0:n (2), joka kannattaa käydä keräämässä talteen.

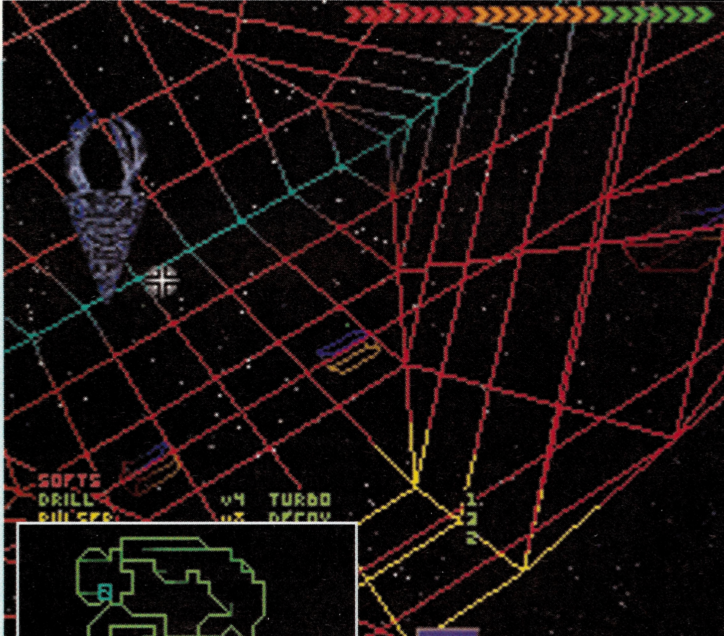
Seuraavaksi voitkin hoidella pohjoisen ja itäisen antennin, minkä jälkeen matkasi jatkuu tason keskustaan pohjoisesta Alpha-siiven kautta. Gammassa käyt sammuttamassa robokonversion (3) ja parantamassa mahdolliset haavasi kirurgipöydällä (H). Betassa sijaitsevan radioaktiivisen varaston kautta pääset CPU-yksiköiden luo, mutta matkalla noukit talteen lattialla lojuvan shield v3.0:n (4). Tuhoa CPU:t (C) tuttuun tyyliin ja siirry eteläisimmälle antennille.

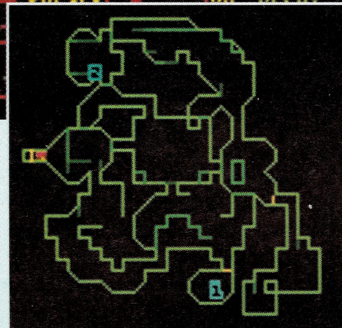
Asennettuasi räjähteet Shodan puuttuu peliin ja sulkee sinut samaan huoneeseen viritetyn pommin kanssa, mutta ansa aukeaa ajoissa käyttämällä joko reflexpatchia tai logic probea. Viimeisen antennin lentäessä ilmaan Shodan ei vaikuta innostuneelta, mutta Rebecalta saapuva viesti on sitäkin kiinnostavampi: Saat luvan kytkeä Citadelin itsetuhole. Tämä onnistuu vain reaktoritasolta käsin, joten sinne.

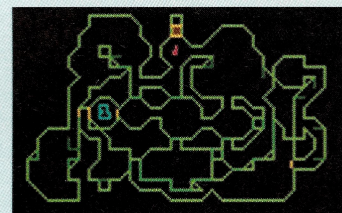
## No more Citadel

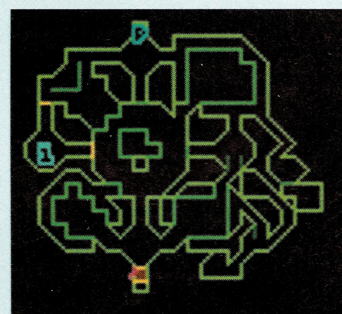
Kellarin aulaa vartioi muutama turvallisuusrobotti, joiden kaaduttua juokset keskustasta löytyvälle reaktorille. Paikalla on todella kovan luokan säteilyä, joten kannattaa toimia nopeasti. Itsetuhonamiskan (8) löydät keskeltä antipainovoimahissin yläpäästä, jossa näppäilet paneeliin CPU-huoneista keräämäsi numerot alkaen tasosta yksi ja päätyen tason kuusi numeroon. Lopuksi kytket itsetuhon viereisestä vivusta ja poistut aikailematta kohti tason 5 hätäkapseleita. Kompuroidessasi hissiin Shodan antaa jälleen kuulua itsestään, eikä ole laisinkaan tyytyväinen tekosiisi.

Hölkättyäsi pakokapseleille (6) törmäät jälleen Diegoon, joka hoituu aiemman kohtaamisen tavoin magpulsella. Hätäisesti nuijit paneeliin koodin 001 ja loikkaat sisälle kapseliin vetäässesi laukaisuvivusta. Lähtölaskennan ollessa lähes ohi Shodan kuitenkin astuu peliin peruen kapselin lähdön. Lisäksi tekoäly ilkkuu irrottavansa sillan asemasta ja jättävänsä sinut kuolemaan. Myös Rebecca ilmoittaa asiasta, ja valaa sinuun uskoa huomisesta. Hermostuneena päätät olla sillalla sen irrotessa ja juokset maksimivauhtia tasolle 8.





Alpha.


Beta.


Delta.

## Vain yksi tie vie taivaaseen

Turvallisuustaso on korkea, ja varovaisuus ylhäältä tulevien hyökkäysten varalta kannattaa. Yläilmoja tarkkaillen etsit tiesi kuulusteluhuoneeseen, josta löydät Group-B-tason lukkokortin (1). Viereisen toimiston seinänippelistä saat kytkettyä hissiä suojaavan seinän pois päältä, minkä jälkeen kiirehdit ylemmäs noutamaan Command-lukkokortin (2).

Muutaman oven takaa paljastat tason ainoan kyberjackin (CY), jonka avaruudessa onnistut avaamaan sellien ovet ja keräämään viestin Rebecalta. Käväise räiskimässä CPU:t (C) osiksi, niin tason turvaluokitus laskee tarpeeksi antaen sinun noutaa koevarastosta plasmatykin ja envirosuit v3.0:n (3). Tason keskustasta poimit lantern v3.0:n (4) ja loikit kaakkoisnurkan antipainovoimahissillä robottien täyttämään korjaushalliin.

Hoidettuasi pimeässä odottavan vastarinnan jatkat matkaasi keskustaan johtavan voima-sillan säätimelle (5) ja kytket sen toimimaan. Matkalla saat jälleen viestin maasta, mutta Shodan katkaisee lähetyksen. Hölkkää päälle kytkemällesi sillalle (6) ja sen yli tikapuiden yläpäässä odottavalle hissille. Astuessasi hissin eteen kuulet ääntä takaasi ja kiepahdat nopeasti ympäri. Diego on saapunut tekemään sinusta selvää, mutta kolmas kerta sanoo toden ja pian hän kaatuu kuolleena maahan. Selvittyäsi vielä muutamasta droidista poimit Diegolta tämän henkilökohtaisen lukkokortin (7), jolla pääset hissiin ja sillalle.

## Pimeyden linnakkeessa

Ovien auetessa tunnet aseman tärähtävän ja saapuva video kertoo sillan irronneen Citadelista. Helpottuneena kuulet Rebecan viimeisen viestiyrityksen, joka katkeaa lyhyeen – Shodanin valta sillalla on yksikertaisesti liian suuri.

Vaikka et jäänytkään asemalle kuolemaan, olet vielä kaikkea muuta kuin turvassa. Ei auta muuta kuin painaa eteenpäin. Varovaisesti liikkuen aloitat tason tutkimisen noutamalla shield v4.0:n (1) läheisestä varastosta.

Seuraavaksi löydät itsesi huoneesta, jonka sivulla on pieniä syvennyksiä. Yksi kerrallaan painat syvennyksistä löytyviä nappeja, kunnes keskiosan suoja kohoaa paljastaen voimaovi 1:n kontrollit (3). Viritä ovi pois päältä ja nouki huoneesta löytyvä sensaround v3.0 (2). Kolmannen voima-oven säädöt löydät kaakkoisnurkasta autopommien täyttämästä sokkelosta (5). Paikalla ei kannata viihtyä kauan, sillä pommeja ilmestyy sokkeloon loputtomasti.

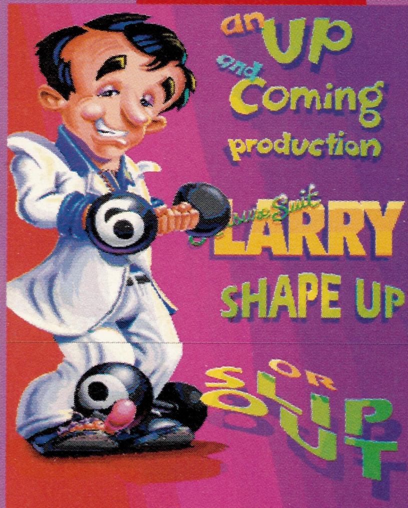
Matkalla kakkosoven säätimille käyt noutamassa isolinear chipsetin (6),jonka sisältämä ohjelma pystyy halvaannuttamaan Shodanin hetkeksi. Edellinen yrittäjä on enää läjä luita häkin pohjalla, mutta itse vannot menestyväsi paremmin. Koillisen sokkelohuoneessa voima-lattioiden alla poimit talteen navigation unit v3.0:n (7) ja avaat viimeisen kulkuasi estävän voima-oven (8).

Reitin ollessa vihdoin vapaa kiiruhdat tietokonehuoneeseen (9) liittämään isolinear chipsetin paikalta löytyvään paneeliin. Nouda vielä target identifier v4.0 (4) ja olet valmis rokkaamaan.

Taistele tiesi keskustan kyberjackille (CY), joka johdattaa sinut suoraan pahan ytimeen. Minuuttien harhailun jälkeen saavut puolustuskyvyttömän Shodanin luo, ja muutamalla laukauksella päätät kirotun tekoälyn vääristyneen olemassaolon. Mieli on sittenkin konetta mahtavampi.

Tapio Salminen

Ratkaise







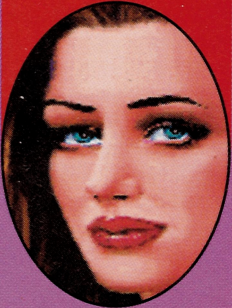
Osa 2

●● Viime numerossa pääsin juuri sähköisen Charlotten käsistä, joten onkin aika alkaa etsimään uutta ja kiehtovaa seuraa.

# Löytyihän se – maailman kaunein nainen nimittäin!







Herättyäni uuteen, aurinkoiseen aamuun kävin WC:ssä luonnollisilla tarpeillani. Sitten suunnistin yökerhoon uusien tuttavuuksien toivossa. Näinkin lavalla suoraan sanoen kimittävän kantrilaulajan, joka näytti kuitenkin erinomaisen kauniilta. Kompastuin "vahingossa" mikin sähköjohtoon, ja neitonen lopetti laulantansa. Esittelin itseni kuin herrasmies konsanaan ja utelin kaikkea turhanpäiväistä luodakseni kontaktia.

Neiti osoittautui olutjanoiseksi Burgundyksi, joka halusi simppelisti olutta. Mutta mistäs sitä, kun paikka on terveyskylpylä? Pian Gary ilmaantui korjaamaan mikrofonin ja Burgundy jatkoi lauluaan. Otin tiskiltä vielä toisen tulitikun ja suunnistin nälkäisenä kohti ravintelia. Se oli tuurillani tietenkin tyhjää täynnä.

Nälkäisenä kuin susi yritin kouhaista edes kasan jäitä mukaani valtavasta jääkulhosta, mutta löysinkin herkullisen appelsiinin. Ajattelin kuitenkin säästää sen tulevaisuutta varten. Sipsutin keittiön puolelle vaatimaan palvelua, ja silloin totuus valkeni: pikaruokaa terveyskylpylässä! Ja "kokinkin" piti tietysti olla tauolla. Täytin kuitenkin kenenkään huomaamatta uimakellukkeeni auton eturenkaasta, ja tapojeni mukaan roskista tongittuani löysin purkin laardia. Otin seuraavaksi suunnan kohti uima-allasta.

## Uimataitoa virkistämässä

Vaihdoin uikkarit päälleni pusikon suojissa ja hyppäsin virkistävään veteen. Koskapa uimataitoni ei ollut Tarzanin tasoa, läiskäytin veteen myös kellukkeeni ja polskutin vesibaarin luo. Mikä lady kiikarissa! Päätin tehdä kerralla kunnon vaikutuksen, joten läpsytin majavani häntää veteen, jolloin tarjoilija ilmaantui paikalle.

Tilasin jotain yökköterveysjuomaa itselleni sekä kauniille neidille, joka osoittautui Merrilyksi. Hän kertoi harrastavansa benji-hyppyjä, mutta altaanvartija ei anna hänelle tikapuukopin avainta niin usein kun hän itse haluaisi. Uiskentelin pois altaasta ja pyysin Billyltä avainta. Sen saatuani kiipesin tikapuut ylös, hyppypaikalle asti.

Siellä päätin tehdä Merrilylle palveluksen. Niinpä painoin kopin avainta kärryistä ottamaani saippuaa vasten, saaden näin identtisen mallin avaimesta. Tuosta mallista olikin sitten hyvä viilata oma ylimääräinen avain kopin avaimen kopioksi. Hyppäsin uhkarohkeasti alas, vein alkuperäisen avaimen takaisin Billylle ja kopion kiikutin Merrilylle altaaseen. Hän ihastui ikihyviksi ja pyysi minua illalla hyppäämään kanssaan yhden benji-hypyn.

Illan koittaessa kapusimme molemmat korkeuksiin. Hyppypaikalla hieroin hieman Merrilyä, jolloin hän pyysi minua riisuutumaan. Sen tehtyäni hän pyysi minua tulemaan luokseen. Merrily lausui korvaani sanat, joita minun oli aluksi vaikea ymmärtää. Puolipyörryksissä tipahdin reunalta alas herättäen koko kylpylän väen. Ja poliisinkin piti tulla paikalle. Olin kuolla häpeästä!

## Sadomasokismia ja selluliittia

Auringon noustua suunnistin kohti merenrantaa. Lapsuusaikojen muistoksi rupesin kyhäämään hiekkaan hiekkalinnaa, ja löysin vanhan öljylampun. Pa-

remman tekemisen puutteessa kävin tutustumassa yrmyniskaiseen portinvartijaan, joka tuijotti herkeämättä tv-ruutuja. Mutta hänen vyöllään killuivat käsiraudat...

Sainkin hienon idean: piristetäänpä hieman vartijan elämää. Astelin mutahoitohuonetta kohti ja sinne päästyäni nostin kukat pois portaiden muotoisilta jalustoiltaan. Kapusin "portaat" ylös, ruuvasin jakoavaimella vartiokameran ruuveja löysemmälle ja käänsin kameran kohti naisten suihkun tuuletusritilää. Innoissani juoksin takaisin vartijan luo. Hänen huomionsa oli nyt totisesti toisaalla ja saatoin huomaamatta pölliä käsiraudat hänen vyöltään.

Muistaen Thunderbirdin toivomuksen vein käsiraudat hänelle. Hän pyysikin minua tulemaan huoneeseensa myöhemmin. Epäselväksi jäi ainoastaan, mihin huoneeseen! Hänen mentyään otin selluliitin kavennuslaitteesta kumisen vyön ja lähdin etsimään Thunderbirdin huonetta.

Kenkiä kuluttavan etsinnän jälkeen huone löytyikin vasemmanpuoleisesta käytävänosasta. Drinkin nautittuani Thunderbird otti kirjaimellisesti ohjat käsiinsä, todellakin!

Aamulla muistona edellisillasta huomasin taskussani pullottavan koiranpannan. Eikä se halpa ollutkaan, sen keskellä oli näet ehta timantti. Irrotin timantin varovasti pannasta ja olin varma että sille löytyisi vielä käyttöä. Tullessani alakertaan huomasin, että Gammie näytti entistä surullisemmalta. Päätin tehdä lopultakin jotain hänen hyväkseen ja lähdin tutustumaan terveyspuolelta löytyvään selluliitti-imukoneeseen.

Kone oli todellakin nähnyt parhaat päivänsä. Koska olen joskus toiminut korjausmiehen vakanssissa, huomasin oitis männän olevan rasvauksen tarpeessa. Laardi ajoi mainiosti akselirasvan asian. Yksi imuputkista oli myös haljennut, joten paikkasin sen kumivyöllä. Avasin myös vielä jakoavaimella itse pääkoneen, ja oikein oli arvellutkin: filtteri oli aivan tukossa tahmaisesta selluliitistä.

Nostin filtterin varovasti irti koneesta ja kävin pesemässä sen puhtaaksi keittiön lavuaarissa. Sen tehtyäni asetin puhtaan filtterin paikoilleen, suljin kannen ja ruuvasin ruuvit tiiviisti kiinni. Sitten koittikin jännittävä hetki: koekäynnistys. Väänsin vivusta, odotin kunnes kone kävi tasaisesti ja sain todeta: hyvin käy kone.

Ilosta sekaisin riensin kertomaan uutista Gammielle. Hän oli yhtä iloinen kuin minäkin ja lähti heti lyllertämään konehuonetta kohti. Kun hän oli asettunut lavetille makaamaan, kiinnitin imuneulat hänen kehoonsa ja väänsin vipua. Imu alkoi hitaasti mutta varmasti.

Pian Gammie valitteli päänsärkyä. Kastelin välittömästi käsipyyhkeeni terveyspuolen aulan suihkulähteessä ja kylmäsin sen ravintolan jääammeessa. Asetettuani pyyhkeen Gammien otsalle hän kertoi haluavansa jotain imeksittävää. Appelsiini kelpasi hyvin. Mutta jano oli jäljellä. Käveltyäni oikeanpuoleista käytävänosuutta näin lattialla melkein tyhjän tarjottimen. Ruuanjätteiden lisäksi siinä oli täysi puteli mineraalivettä, jonka tarjoilin Gammielle heti hänen luokseen päästyäni.

## Pettymyksiä pettymyksien perään

Kaunis ei ollut Gammien kiitos uhrauksistani: hänkös lähti vain nokkavana tiehensä uutta kehoansa ihastellen. Pyh, ei hän nyt NIIN kaunis ollutkaan...

Koskapa kone oli nyt täynnä selluliittia, täytin öljylamppuni koneen hanasta toivoen että aine palaisi. Olihan se melkein "valaanihraa".

Koska minulla oli nyt terveyskylpylän työntekijän kortti, pääsin käyttää sen suomia oikeuksia hyväkseni: sillä avautuikin oikeanpuoleisen käytävän päässä ollut portti näppärästi. Sen takana minulle selvisi, etteivät työntekijät ainakaan kovia terveysintoilijoita olleet. Verhon takana olleesta massiivisesta olutmäärästä poimin mukaani yhden sixpackin.

Yökerhon kauniille laulajatar-Burgundylle olut kelpasi mitä mainioimmin, mutta hänen janoaan ei yksi sixpack tyydyttänyt, joten hain vielä toisen. Sen nautittuaan Burgundy ja minä sovimme tapaavamme saunassa, jossa Cavaricchinkin pitäisi seuralaisineen olevan. Burgundy jätti kauniin esiintymisasunsa lavan takahuoneeseen, josta minä sen heti hänen lähdettyään otin, luonnollisesti.

Sitten kiiruhdin kohti saunaa, jossa Cavaricchi jo odottelikin. Mutta ilman seuralaista. Ja minä oli taas muka ymmärtänyt asiat miten sattuu. Niinpä tietysti. Pian Burgundykin saapui. Esittelyn jälkeen yritin keskustella neitien kanssa, mutta tunnelma alkoikin lämmetä vain neitien kesken. Saadakseni edes jotain aikaan yritin heittää löylyä, mutta koko sanko kaatui kiukaalle. Höyryn hälvettyä koin karvaan pettymyksen: neidit olivat molemmat liuenneet matkoihinsa. Burgundyltä oli lähdön kiireessä tippunut rannerengas, jonka otin mukaani. Vierailin myös luomassa viimeisen silmäyksen sähköshokkihuoneeseen ja lattialta löysinkin vielä kauniin helmen.

Pettymystä lievittääkseni menin kauneushoitolaan: olihan Shablee toki vielä jäljellä. Hän rakastui pukuun ensisilmäyksellä ja pyysi minua rannalle illan hämärtyessä. Auringon laskettua mailleen menin rannalle, jossa Shablee jo odottelikin. Istuin hänen viereensä viltille ja aloin flirttailla oikein toden teolla. Pian Shablee oli valmis kanssani vaikka mihin. Hän pyysi ensin kondomia itselleen, jota kyllä vähän ihmettelin. Annoin sen kuitenkin hänelle, ja hetken kuluttua tajusin miksi hän sitä oli halunnut. Yögh!

## Jihuu, vihdoinkin se oikea!

Herättyäni kävin rannalla katselemassa illallisen painajaisen jälkiä. Löysin hietikolta samppanjapullon jääpala-astioineen. Jäitä pönikkään sain luonnollisesti huoneeni oven viereisestä jääpalakoneesta. Nälän kurniessa tepsutin keittiön puolelle, josko kokki olisi jo paikalla. Mitä vielä. Sen sijaan huomasin takaseinällä tavarahissin ja mieleeni hulvahti mainio ajatus. Niinpä kömmin sisään pieneen hissiin ja painoin alaspäin vievää nappia.

Määränpääni huomasin olevan boheemi, kaunis ja moderni asumus. Kävelin eteenpäin ja huomasin kauniin kaasuliekin lattian keskellä. Siitä tulitikku syttyi kätevästi, lamppu tulitikulla vielä kätevämmin. Sitten katseeni suuntautui kuistille, jossa istui kaunis, hulmuavahiuksinen nuori nainen.

Esittelin itseni kohteliaammin kuin koskaan ennen, kyseessä oli näet nainen, joka jätti Pattinkin kakkoseksi. Shamaraksi itsensä esitellyt lady tunnusti etsivänsä elämän tarkoitusta. Tyhmänrohkeasti tarjosin hänelle mukanani olleita esineitä: orkideaa, patsasta, lamppua, timanttia, sormusta, helmeä ja kauniita sanoja. Jokaisesta esineestä Shamara ymmärsi todellista elämää yhä enemmän. Kun sain supistua kerrassaan viisaat sanat hänen korviinsa, Shamara ymmärsi mitä elämä todella on. Minulle se jäi yllättäen kyläkin hieman epäselväksi...

Varovaisesti tarjosin shampanjaa ja tein hieman toisarvoisia ehdotuksia. Mutta kävikin ilmi, että Shamara oli todellakin elämää kokematon, joten koska olen todella hyvä opettaja, käskin Shamaraa jättämään kaiken minun huolekseni...

**Tuntematon & Sir Daniel's**



## Jos haluat nauraa:

- Soita huonepuhelimella numeroihin 72, 73, 74 ja 911.
- Puhu miehelle uima-altaalla (omalla vastuulla!).
- Yritä ottaa vartijan käsiraudat ennen kameran kääntämistä.
- Ota suuhusi ilmaa auton eturenkaasta.
- Tarjoa kylpylän esitelehtistä kaikille työntekijöille.
- Nostele painoja punttisalilla.
- Älä skippaile demoja!

# DOS4GW: Ohjelmoijien kosto vai lahja taivaasta?

●● Näppituntumalta arvioiden DOS-laajennuksien aiheuttamat ongelmat ovat aika lailla kärjessä "missä vika kun ..."-tilastoissa. Jo Koneen Kurittamisen edellisissä osissa on viitattu DOS4GW:hen, ilmeisesti ei kuitenkaan tarpeeksi selkeästi.

Meille tulevissa "missä vika kun peli kaatuu tai ei lataudu" -kirjeissä ja purkkikyselyissä on yksi yhteinen piirre: 9 kertaa 10:stä peli käyttää DOS-laajennusta ja epäonnisen pelaajan configista löytyy EMM386.EXE.

## Mikä ihmeen DOS4GW?

DOS4GW ei ole mitään sen kummempaa kuin Watcomin C-kääntäjän tekemä tiedosto. Kääntäjä lienee varsin hyvä, koska sitä käytetään karkeasti ottaen joka kolmannessa pelissä. DOS4GW ei ole mikään ohjelmoijien kosto pelaajille tarkoituksena kaataa peli kuin peli, vaan DOS-laajennus (DOS-Extender).

DOS-laajennus mahdollistaa PC:n koko muistin käyttämisen yhtenä klimppinä, ja lisäksi sen ansiosta peli pyörii Protected-moodissa, suomeksi siis nopeammin. DOS4GW ei ole suinkaan ainoa DOS-laajennus, mutta nähtävästi suosituin. EMM386 ei sekään ole ainoa EMS-muistiajuri, mutta suosituin. Joka tapauksessa vaikka käyttäisit QEMMiä ja peli vaikka GO32-extenderiä, samat trikit pätevät: ei DOS-laajennusta ja EMS-muistiajuria samaan aikaan.

## Etsivä löytää

Kun peli on installoitu, selvitä heti, onko DOS4GW mukana kuvioissa. Mene hakemistoon, jonne peli on asennettu (**CD hakemiston nimi**) ja kirjoita
**DOS4GW (enter)**

Jos se on siellä, ruutuun tulee ilmoitus, versionumero ja virheilmoitus, josta ei tarvitse välittää. Jotkut pelitalot harrastavat DOS4GW:n uudelleennimeämistä ja/tai sen ajamista moodissa, jossa normaalia DOS4GW-ilmoitusta ei tule.

DOS-laajennuksen tuntomerkkejä ovat pelipaketin väitteet, että pelin pyörittämiseen vaaditaan vähintään 386-prosessori. Hyvä tuntomerkki on myös vähäiset perusmuistivaatimukset.

## Tärkeää! Lue minut!

Tärkein tieto DOS4GW:sta on se, ettei se tarvitse muistiajureita, itse asiassa se oikeastaan vihaa muistiajureita. Tosin HIMEM.SYS ei ole koskaan aiheuttanut minkäännäköisiä ongelmia ainakaan minulle. Mutta EMM386.EXE on jotain, josta DOS4GW ei pidä, ei sitten pätkän vertaa. Jos peli kaatuu, ja ruudulle tulee "Protected Mode Fault", "Unexpected Interrupt" tai muuta vastaavaa, syynä on juuri EMM386 (tai QEMM tai mikä tahansa muu muistiajuri).

Kertaus on opintojen äiti: kirjoita juurihakemistossa **EDIT CONFIG.SYS** ja katso, löytyykö sieltä rivi, joka ainakin alkaa seuraavasti:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS (tai RAM)

Tuo NOEMS muuten aiheuttaa sen harhakuvan, että käyttäjä luulee koneessaan olevan se 4 Mt XMS-muistia, jota Doom/UFO/NHL/Wotever manuaalin mukaan haluaa. Se on kuitenkin "väärää", "epäpuhdasta" XMS-muistia.

Jos moinen rivi löytyy, sen eteen lisätään **REM**, tallennetaan config.sys ja käynnistetään kone uudelleen. EMM386 ei yksin ole se suuri paha, QEMMit ja vastaavat voivat myös aiheuttaa samoja oireita.

Yksi pikku ongelma on: kun EMS-muistia ei saa käyttää, rakasta pikku ajurikokoelmaa ei saa enää ladattua ylämuistiin, ja perusmuistia jää yleensä vähän. Viimeistään nyt siis kannattaa siivota turhat roippeet pois käynnistystiedostoista (ref Pelit 1/95).

Toinen fakta liittyy äänikortteihin. DOS4GW ei hyväksy yli 10 meneviä interrupteja, ja sattumoisin GUSin tehdasasetuksissa vakio-IRQ on 11. Vaihto 7:ksi on suositeltavaa. Sama koskee tietysti mitä tahansa äänikorttia. Tutustu äänikorttisi mukana tulleeseen ohjekirjaan.

Tietämisen arvoista on myös versionumerointi. Uusimmat näkemäni DOS4GW:t ilmoittavat versionumerokseen 1.97. Nyrkkisääntönä 1.9 alkoi olla ensimmäinen stabiilina pidetty versio, ja jos nuo vanhemmat versiot eivät pysy pystyssä vaikka tekisi mitä, ota jostain sopivasta pelistä uudempi versio ja kopioi vanhan paikalle (tietysti teet varmuuskopion vanhasta!). Se voi jopa toimia.

Ja kerran vielä:

**Älä käytä DOS4GW-pelien kanssa muita muistiajureita kuin HIMEM.SYSia. Poista turha roju käynnistystiedostoista.**

Niko Nirvi

# Amiga Kuriin?

Amigan peliongelmien kohdalla tilanne on vähän hassu. Niitä ei pitäisi teoriassa olla lainkaan, mutta todellisuudessa tilanne on aivan erilainen. Syypäätä on turha etsiä, se on aina säännöistä piittaamattomasti ohjelmoitu peli.

Laajentamaton Amiga 500 ikivanhalla käyttöjärjestelmällä on ongelmaton tapaus, koska suurin osa peleistä on tarkoitettu tälle koneelle. Jos lisälaitteita onkin, niissä on yleensä päälle/pois-kytkin.

Heti jos koneessa on uudempi käyttöjärjestelmä, parempi näyttöpiiri, enemmän muistia – yleensä ottaen mitään elämää helpottavaa – osa vanhoista peleistä kieltäytyy toimimasta.

A1200:lla ongelmia muodostaa lähinnä muistin vähyys, eli pelejä kiintolevyltä ajettaessa muisti on aina vähissä tai lopussa. Paras ratkaisu on ostaa A1200:een vähintään 4 megatavua lisää muistia. Koneen käytettävyyden lisäksi nopeus tuplautuu, joten vektoripelit sun muut saavat todellisen turboruiskeen.

Monen "toimimattoman" pelin saa pyörimään, kun pitää konetta resetoitaessa hiirennappeja pohjassa ja kytkee boottivalikosta pois päältä CPU-cachen ja AGA-grafiikkamoodit. Itseään modifioivaa koodia käyttävän tai rautaa suoraan iskevän softan toimintaprosentti kasvaa huimasti. Jos jokin peli ei toimi muistin vähyyden vuoksi, kiintolevyt voi kytkeä pois päältä ja peliä ajaa korpulta. Hidasta se on, mutta parempi laiskasti toimiva peli kuin ei mitään.

Jos peli ei vieläkään toimi, kokeile PD-ohjelmaa Degrader. Tällä apuohjelmalla voi totaalisesti halvauttaa Amigansa kytkemällä levyasemat, osan muistista yms. pois päältä. Ohjelmassa on paljon muutakin kivaa, joten imuroi se hetimiten Pelit-BBS:stä. Boksista löytyy myös pari muuta vastaavaa ohjelmaa (RunLame ja Embedder). Modeemittomille suosittelen ko. hyödykkeen hankkimista, elämmehän tietoyhteiskunnassa.

Viimeisenä keinona voi yrittää etsiä levyltä ladattavan version Kickstart 1.3:sta. Ainakin yksi vapaassa levityksessä oleva 1.3-levy on mukana tulevien tiedostojen mukaan laillinen versio. Testatuista vanhoista toimimattomista peleistä kaksi (SWIV ja SkyChase) alkoivat heti toimia 1.3:n alla.

Kimmo Veijalainen

# Pelaajan Paras Tawara: Smartdrv

PC:n pelien tehovaatimukset koneen suorituskyvyn suhteen senkun kasvavat, eikä kaikki tavara mahdu edes koneen muistiin kerralla. Ahkera levyoperointi syö kiintolevyn laakereiden lisäksi myös käyttäjän hermoja.

Usein samaa tietoa haetaan useampaan kertaa. Tällöin on hyvin hyödyllistä uhrata osa keskusmuistista vähentämään kiintolevyn käyttöä.

Kokeilkaapa vaikka Nahlakhia tai VGA Planetsia Smartdriven kera ja ilman, niin keksitte kerralla miksi välimuistia kannattaa käyttää.

## Mikä on välimuisti?

Välimuisti, eritoten kiintolevyjen ohjelmistopohjainen välimuisti, on eräänlaista puskurimuistia. Se on muistialue, jonne kaikki tieto kopioituu ennen massamuistille/prosessorille siirtymistä.

Kun kone etsii tietoa massamuistista, katsotaan ensin löytyykö tieto välimuistista. Mikäli näin on, ei kiintolevyä sahata, vaan kopioidaan tieto välimuistista käyttömuistiin. Ja koska RAM-muisti on merkittävästi massamuistia nopeampaa, säästyy huomattavasti aikaa.

Välimuistin hallinnasta huolehtii välimuistiohjelma, joita on tarjolla useita. Norton Utilitiesin mukana tulee esimerkiksi Ncache, ja sharewarena jaeltava Hyperdisk on saanut suurta suosiota. Dosin oma Smartdrv on aivan kelpo ohjelma ja se osaa käsitellä myös CD-ROM-asemia.

## Smartdrv:n asennus

Smartdrive saadaan käyttöön kirjoittamalla juurihakemistossa (CD C:\)

**edit autoexec.bat**

ja lisäämällä vaikka alkuun (jos sinulla on CD-ROM, niin MSCDEX-rivin jälkeen) rivi

**C:\DOS\SMARTDRV**

jolloin välimuisti toimii oletusarvoin. Smartdrv menee kiltisti ylämuistiin puskureineen, eikä sitä tarvitse edes ladata LH-käskyllä.

Esimerkiksi megainen lukuvälimuisti C- ja D-asemille (kumpikin kiintolevy) saadaan seuraavalla lauseella

**C:\DOS\SMARTDRV C D 1024 /U**

/U-valitsimella voidaan jättää lataamatta CD-ROM-osuus välimuistista ja säästää näin muistia. Jos CD-ROM-asemille halutaan asettaa välimuisti, on laiteajuri MSCDEX ladattava ennen Smartdrvea. Seuraava esimerkki kytkee välimuistin myös CD-ROMille (esimerkissä oma Mitsumini, asema F:)

...

**MSCDEX /d:mtmide01 /m:10 /v /e /l:G (tämä rivi on romppukohtainen)**

**SMARTDRV C F 1024 512**

...

Smartdrven latauslausekkeessa esiintyvä lukuarvo määrittelee välimuistin koon. Ensimmäinen luku kertoo, kuinka suurta välimuistia käytetään Dos-ohjelmissa (1024) ja jälkimmäinen (512) minkä kokoista välimuistia käytetään Windowsin kanssa. Jos luvut eivät ole samat, Smartdrv muuttaa välimuistin kokoa Windowsin käynnistyessä (Windows ei tietenkään ole pakollinen). Muuta merkitystä valitsimella ei ole. Taulukossa 1 ovat suositusarvot välimuistin koolle koneeseen asennetusta RAM-muistista riippuen.

Oletetaan, että koneessasi on kahdeksan megatavua muistia, ja peli haluaa vain yhden megatavun EMS-muistia. Loppumuistia ei kuitenkaan kannata näyttää esimerkiksi viiden megatavun välimuistina, sillä välimuistin kasvattaminen yli kaksimegaiseksi ei anna nykysovelluksilla kuin marginaalisen hyödyn. Kokeilemalla löytää usein parhaan koon.

Smartdrive osaa myös puskuroida levylle kirjoittamisen, mutta tätä ei kannata pelien kanssa käyttää. Siispä lisää Smartdrive-rivin viimeiseksi

/X

joka estää kirjoituspuskuroinnin kaikilla levyasemilla. Toinen tapa asettaa vain lukuvälimuisti on jättää plus-merkki kirjoittamatta asematunnuksen jälkeen.

Ossi Mäntylahti

## Smartdrv:n valitsimet

**C:/DOS/SMARTDRV [/X] [[asema[+|-]]] [/U] [/C|/R] [/F|/N] [/L] [/V|/Q|/S] [Doskoko[Winkoko]] [/E:Elementtikoko] [/B:puskurikoko]**

/X Kytkee kirjoitusvälimuistin pois päältä kaikilta asemilta. (Saadaan päälle plusmerkillä asematunnuksen jälkeen, esimerkiksi komennolla smartdrv c+.)

[[asema[+|-]]] Määrittelee millä asemilla välimuistia käytetään. Plus-merkki kytkee välimuistin päälle, miinus poistaa kaiken välimuistin ja asematunnus ilman plussaa tai miinusta kytkee vain lukuvälimuistin.

Kirjoitusvälimuistista saattaa aiheutua joitain epämääräisiä hankaluuksia (kuten kadonneita varausyksikköjä.) Jos ei ole varma tekemisistään on parempi olla käyttämättä kirjoitusvälimuistia. (Pelkkä lukuvälimuisti yksinäänkin nopeuttaa levynkäsittelyä huomattavasti.)

/U Ei lataa CD-aseman välimuistikoodia (säästää hieman muistia.)

/C Kirjoittaa kaiken välimuistissa olevan tavaran levylle. Tämän jälkeen kone voidaan turvallisesti sammuttaa.

/R Kirjoittaa kaiken välimuistissa olevan tavaran levylle, tyhjentää ja uudelleenkäynnistää Smartdrven.

/F Kirjoittaa kaiken kirjoituspuskurissa olevan tiedon levylle heti (oletusarvo.)

/N Kirjoittaa kirjoituspuskurissa olevan tavaran levylle vasta kun koneen suorituskuorma on laskenut. Pitää tavaraa välimuistissa kuitenkin korkeintaan 6 sekuntia.

/L Ei lataa Smartdrveä automaattisesti ylämuistiin. Tätä valitsinta käytetään lähinnä ongelmallisten levyjen (SCSI) tuplapuskuroinnin ohella, eikä se ole normaalikäyttäjälle tärkeä.

/S Smartdrv kertoo käyttäjälle asetuksensa ja miten tehokasta välimuistin käyttö on ollut.

/Q Smartdrv pysyy hiljaa käynnistettäessä.

/V Näyttää Smartdrven asetukset.

/E:Elementtikoko. Määrittelee kuinka suuria tavublokkeja Smartdrv siirtelee. Mahdollisia arvoja ovat 1024, 2048, 4096 ja 8192. Jälkimmäinen on oletusarvo. Mitä suurempi arvo, sitä enemmän perusmuistia Smartdrv käyttää. Ei tavallisen käyttäjän ongelma.

/B:Puskurikoko. Määrittelee Smartdrven ennaltalukupuskurin koon. Mitä suurempi arvo, sitä enemmän perusmuistia Smartdrv käyttää. Oletusarvo kelpaa tavalliseen käyttöön aivan hyvin.

```
MS-DOS Prompt
Microsoft SMARTDrive Disk Cache version 5.01
Copyright 1991,1993 Microsoft Corp.

Room for    187 elements of   8 192 bytes each
There have been   15 485 cache hits
   and   3 403 cache misses

Cache size:  1 531 904 bytes
Cache size while running Windows:  1 531 904 bytes

              Disk Caching Status
drive    read cache    write cache    buffering
-----------------------------------------------
  A:        yes            no            no
  B:        yes            no            no
  C:        yes            yes           no
  D:        yes            yes           no
  E:        yes            no            no
  F:        yes            no            no
Write behind data will not be committed before comma

For help, type "Smartdrv /?".
[PELIT] C:\WINDOWS\WORD\JUTUT\PELIT\1995>smartdrv /s
```

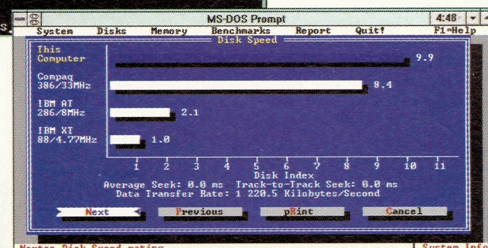
Kuva I.

Välimuisti on ollut ahkerassa käytössä. Asemat E: ja F: ovat CD-ROM-asemia, joiden käsitteleminen nopeutuu huomattavasti välimuistin avulla.

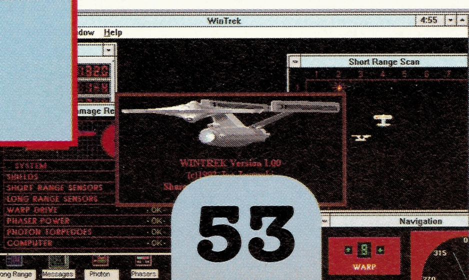
## Smartdrven suositusarvot

| Muistin määrä | Dos-välimuisti | Win-välimuisti |
|---|---|---|
| 1 Mt ja alle | Kaikki | Ei mitään |
| 2 Mt ja alle | 1 Mt | 256 kt |
| 4 Mt ja alle | 1 Mt | 512 kt |
| 6 Mt ja alle | 2 Mt | 1 Mt |
| 6 Mt ja yli | 2 Mt | 2 Mt |

Taulukko I.




Välimuisti sai potkua tähänkin kiintolevyyn.




Varsinkin Windows-pelit tarvitsevat välimuistia.

# TRIOSOFT
## 10 VUOTTA 1985–1995

**Synttärien kunniaksi taas lisää HUIMIA tarjouksia.**

## Nopeus on valttia ...MODEEMEISSAKIN.

Tiesitkö, että 1 Mt tiedoston kopioiminen 2400 bps modeemilla kestää yli tunnin. 14400 bps:llä selviät reilussa 10 minuutissa. Ajan ja vaivan säästön vuoksi vaihda vanha motusi 14400 bps:aan ja väliraha on vain

Pyydä myös tarjous 28800 bps malleista, mutta tarkista voitko hyödyntää tätä nopeutta.

**795,-**

### TULOSTA NYT:

| | |
|---|---|
| HP 320 + arkinsyöttölaite | 1995,- |
| HP 560C värimustesuihku | 3595,- |
| Canon BJ-10sx + arkinsyöttölaite | 1690,- |
| Panasonic Laserit alk. | 3990,- |

### JOYSTICKIT

PC:lle:

| | |
|---|---|
| Megagrip III | 169,- |
| Phantom 2 (digitaalinen) | 169,- |
| Gravis | 250,- |
| Gamestar (näppäimistöporttiin) | 329,- |
| Wing Man | 250,- |
| Wing Man Extreme | 350,- |
| Wireless Bandit (kaksi langatonta digitaaliohjainta, vastaanotin ja kaapelit | 495,- |

### PC:lle

| | |
|---|---|
| Radio Track FM-radiokortti | 395,- |
| Modeemit 14.400 bps sisäinen tai ulkoinen | 995,- |
| HD 3.5" 100 kpl | 220,- |
| Hi-Tex aktiivikaiuttimet | 195,- |
| Kiintolevyt 428 Mt/545 Mt | 1280,-/1450,- |
| Screen Beat III aktiivikaiuttimet | 149,- |
| Hiiret | 95,-/129,-/220,- |
| 1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen | 240,- |
| Näppäimistöt | 170,-/250,- |
| Stealth 64 VLB 2 Mt näytönohjain | 2495,- |
| Emolevyt 486 DX-80/DX-100 | 2035,-/2850,- |

### AMIGALLE

| | |
|---|---|
| Lisälevyasema | 525,- |
| TV-modulaattori | 395,- |
| Lisämuisti | 295,- |
| Hiiret | 149,-/179,-/220,- |
| Kiintolevyt A600:lle ja A12000:lle | |
| 262 Mt | 1990,- |
| 340 Mt | 2250,- |
| hintaan sis. kaapeli ja asennuslevyke | |
| A1200:n lisämuistit | |
| 4 Mt | 1850,- |
| 8 Mt | 2850,- |

### Maaliskuun CDROM

**Dark Forces** (ilm.10.3) **395,-**

### CDROM-asemat

| | |
|---|---|
| Panasonic tuplanopeus + 10 CD:n kokoelma | 1150,- |
| Mitsumi neli-nopeus+ Encarta 95 | 1950,- |

PYYDÄ TARJOUS MUISTAKIN PAKETEISTA!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

### LAITEVIRITYKSET VANTAAN LIIKKEESSÄMME:

esim. 486 DX4 100 Mhz emolevy asennuksineen **2850,-**
Kysy myös Pentium-, kiintolevy- ja muistipäivitykset

### AMIGA

| | |
|---|---|
| Benefactor | 240,- |
| **Cannon Fodder II** | **240,-** |
| Dawn Patrol | 250,- |
| Deluxe Paint V | 695,- |
| Detroit | 240,- |
| Combat Classics 3 | 265,- |
| Elfmania | 195,- |
| Eye of the Beholder | 145,- |
| Eye of the Beholder II | 145,- |
| FIFA Soccer | 265,- |
| Football Glory | 195,- |
| Hellfire | 225,- |
| **Jungle Strike** | **195,-** |
| King's Quest VI | 265,- |
| Lords of the Realm | 265,- |
| Mortal Komba II | 240,- |
| Overload | 195,- |
| PGA Euro Tour Golf | 220,- |
| Police Quest III | 145,- |
| **Premier Manager 3** | **220,-** |
| Reunion | 240,- |
| **Rise of the Robots** | **295,-** |
| Ruff'n Tumble | 220,- |
| Rules of Engagement II | 195,- |
| Secret of Monkey Island II | 145,- |
| **Sensible World Soccer** | **220,-** |
| Shadow Fligter | 220,- |
| Shaq-Fu | 220,- |
| Skidmarks | 195,- |
| Street Fighter II | 145,- |
| Syndicate | 250,- |
| Theme Park | 265,- |
| **Top Gear II** | **220,-** |
| Ufo | 265,- |
| Universe | 265,- |

### Amiga 1200:lle

| | |
|---|---|
| Aladdin | 220,- |
| Blootnet | 280,- |
| Chuck Rock/CD32 | 99,- |
| Civilization | 300,- |
| Fireforce/CD32 | 99,- |
| Fire & Ice/CD32 | 220,- |
| Guardian | 280,- |
| Jungle Strike | 220,- |
| Liberation | 250,- |
| Liberation/CD32 | 250,- |
| Lords of the Realm | 265,- |
| Mighty Max | 220,- |
| Out to Lunch | 195,- |
| Pirates Gold/CD32 | 240,- |
| Second Samurai | 240,- |
| Sim City 2000 | 265,- |
| Super Stardust | 220,- |
| UFO | 280,- |
| Zool/CD32 | 99,- |
| Zool 2/CD32 | 240,- |

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

### PC - Pelit 3.5"

| | |
|---|---|
| **Aces of the Deep** | **295,-** |
| Aladdin | 190,- |
| Armored Fist | 300,- |
| Battledrome | 250,- |
| Brett Hull Hockey | 330,- |
| Cannon Fodder 2 | 240,- |
| **Colonization** | **280,-** |
| **Dark Sun 2** | **319,-** |
| Dawn Patrol | 300,- |
| Detroit | 280,- |
| Doom II | 380,- |
| Dreamweb | 290,- |
| Dungeon Master II | 275,- |
| Ecstatica | 330,- |
| FIFA Soccer | 330,- |
| Front Page Football `95 | 300,- |
| Grandest Fleet | 319,- |
| Hokum KA-50 | 280,- |
| Iron Cross | 295,- |
| Klik'n Play | 350,- |
| **Lion King** | **190,-** |
| Lords of the Realm | 295,- |
| **Master of Magic** | **330,-** |
| Nascar Racing | 260,- |
| On the Ball | 265,- |
| Operation Crusader | 330,- |
| Quarantine | 300,- |
| Quest for Glory IV | 329,- |
| Panzer General | 300,- |
| Premier Manager 3 | 240,- |
| Rules of Engagement II | 195,- |
| Space Federation | 280,- |
| Star Crusader | 280,- |
| Star Trail | 330,- |
| **System Shock** | **320,-** |
| Theme Park | 320,- |
| Tie Fighter | 320,- |
| Tie Fighter Data: Defender of Empire | 180,- |
| **Transport Tycoon** | **319,-** |
| UFO | 330,- |
| Ultima VII | 179,- |
| **Ultima VIII** | **195,-** |

**SHAREWAREN PARHAIMMISTOA PC:LLE!** Saatavana mm. Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ... ja vaikka kuinka paljon muita!

**KAIKKI VAIN 10,-/kpl**

Uudessa listassamme on tuplasti entistä enemmän ohjelmia.

### CD-ROM parhaimmistoa:

| | |
|---|---|
| Aces of the Deep | 330,- |
| Alone in the Dark III | 295,- |
| Armored Fist | 330,- |
| Battle Isle II | 350,- |
| Bioforge | 395,- |
| Colonization | 330,- |
| CreatureShock | 395,- |
| Cyclemania | 300,- |
| Dark Sun 2 | 330,- |
| Dawn Patrol | 300,- |
| Dominator II | 129,- |
| Doom II | 395,- |
| Dragon Lore | 330,- |
| Dreamweb | 290,- |
| Dungeon Master II | 275,- |
| Earth Siege | 330,- |
| Falcon Gold | 295,- |
| Fantasy Fest | 345,- |
| FIFA Soccer | 360,- |
| Gabriel Knight | 330,- |
| Grandest Fleet | 319,- |
| Iron Assault | 300,- |
| King's Quest 7 | 330,- |
| Klik`n Play | 350,- |
| Kyrandia 3 | 330,- |
| **Little Big Adventure** | **395,-** |
| Magic Carpet | 395,- |
| **Nascar Racing** | **350,-** |
| Master of Magic | 330,- |
| **NHL '95** | **299,-** |
| **Night Owl 14** | **220,-** |
| Noctropolis | 395,- |
| Panzer General | 330,- |
| Police Quest IV | 330,- |
| Operation Bodycount | 260,- |
| **Quarantine** | **320,-** |
| Rebel Assault | 249,- |
| Sam & Max | 220,- |
| Star Crusader | 280,- |
| Star Trail | 360,- |
| Star Trek Next Generation | 330,- |
| System Shock | 380,- |
| The Clue | 280,- |
| Theme Park | 380,- |
| Transport Tycoon | 319,- |
| UFO | 360,- |
| **Under a Killing Moon** | **350,-** |
| US Navy Fighters | 395,- |
| Wargraft | 295,- |
| Wild Blue Yonder | 350,- |
| **Wing Commander 3** | **420,-** |
| Wings of Glory | 330,- |
| X-Wing Collector`s Park | 395,- |
| 3 in 1 | 129,- |
| 1942 Pacific Airwar Gold | 319,- |

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKENIKÄISILLE. KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 35,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä enemmän.

- uusi erä CD32-PELEJÄ vain 99,-/kpl
- CD32-ohjain 139,-

### AMIGALLE

kymmeniä erilaisia pelejä! **29,- - 59,-**
Toimi heti ja pyydä ilmainen lista!

### Kun PC:n muisti ei riitä

| | |
|---|---|
| 4 Mt 32-bit SIMM | 995,- |
| 1 Mt 8-bit SIMM | 265,- |
| 9-bit SIMM | 295,- |

Kysy myös 8 Mt/16Mt

# TRIOSOFT

931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet:
- Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
- Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

# Ilmestyskirjan peto

**● ● "Ja katso: Asemasta nousi Sinisen Kirjan peto, ja sen otsassa oli Pedon luku, joka on 660 Mt. Korppupelien keskuudesta nousi suuri samplattu itku ja parku, ja ne heitettiin tuliseen järveen, joka oli renderoitu 3D Studiolla."**

Romppuinvaasion lyödessä itseään lopullisesti läpi on vähintään mielenkiintoista seurata CD-ROM-peleihin kohdistuvia pelkoja ja odotuksia. Eiväthän ne samaa luokkaa ole kuin hifiharrastajien parhaat uskomukset (vihreä tussi parantaa ääntä), mutta kuitenkin.

Osa näkee romppupelit animaatiokokoelmina, jotka jyräävät kunnon pelit, mutta ovat vailla sen suurempia pelillisiä arvoja (mikä liian usein onkin lähellä totuutta). Romppupelit nähdään siis ikään kuin omana luokkanaan. Ei nyt sentään: kun jättää ostamatta ne pelit, joiden kannessa esiintyy sana "interactive", niin kyllä sieltä ihan samoja pelejä löytyy kuin ennenkin.

Romppupelissä pitää ilmeisesti ottaa huomioon psykologisia tekijöitä. Otetaanpa vaikka Ultima 8: Pagan (josta muuten on julkaistu tasohyppelyä karsiva päivitys 2.12, Pelit-BBS), joka imaisee kiintolevytilaa Speech Packin kanssa hilpeät 50 megatavua. Osta korppuversio, ja saat tyydyttävän pinon levyjä. Osta romppuversio, niin saat yhden levyn, jossa on yli 600 megatavua tyhjää tilaa. Ja eikös vaan ostajalle tulekin sellainen tunne, että nyt häntä on huijattu: vain osa levystä on täynnä!

Katsokaapa huviksemme, mitä DIR-komento ilmoittaa romppupeleistä. Yllättävää kyllä, datan määrästä riippumatta levyllä on yleensä 0 tavua tyhjää...

Sitten on näitä henkilöitä, jotka eivät osta mitään, jollei se ole rompulla. Eräs todella hyvin myynyt romppupeli tottelee nimeä Frontier: Elite II. Vakuuttavampaa esitystä CD-ROMin kapasiteetista tuskin tarvitsee hakea: melkein koko HD-korpun syövä peli on jotenkin saatu ahdettua CD-levylle. Kyllä ihminen on taitava!

Sekä "Romput pelastavat maailman!" -leiri että "CD-ROM: Ilmestyskirjan peto" -rintama unohtavat välillä sen perusasian, että CD-ROM-levy on vain levy, jossa sinänsä ei ole mitään maagisia ominaisuuksia. Se on vain korppu, johon mahtuu 660 megatavua tavaraa. That's all.

Itse valitsen aina rompun ennen korppuja, käytännön syistä. Vaikka peli menisikin suoraan kiintolevylle, on sitä ihan toista asentaa rompulta kuin huojuvalta tusinapäiseltä pinolta korppuja. Mutta jos muuten ei onnistu, kyllä se huojuva korppupinokin kelpaa.

## Nostra DMA-Mus

Pelit-lehden numerossa 7/93 leikin taas aikani kuluksi ennustajaa, aiheena juuri nämä kultalevyt. Silloin ennustin, että puolentoista-kahden vuoden sisällä romppu on tasa-arvoinen korppupelien kanssa. Katselin juuri tulevia pelejä, ja huomasin, että CD-ROMeja tulee lähes puolet enemmän kuin korppupelejä.

Piratismi ei ole näkyvästi vähentynyt, mutta on ainakin liikkunut normaalijärjen ulottumattomiin: kuka elämän omistava ihminen jaksaa imuroida parisataamegaisia murrettuja romppupelejä?

Suurin pelkoni näytti olleen, ettei romppuja voi päivittää. Onneksi näin ei ole, vaan se näyttää onnistuvan suht' vaivattomasti. Onneksi.

En osannut ennakoida sitä nopeutta, jolla kansilevyjä tarjoavat lehdet siirtyivät romppuaikaan. Lehdet palkkaavat jopa CD-ROM-toimittajia, joiden tehtävä on kuukausittain haalia se useampi sata megatavua, jonka kansidiski vaatii. Eipä käy kateeksi.

## Pelit, tulevaisuuden tuojat

Mikähän niitä romppuasemia oikein myy? Ovatko ne nämä kiehtovat multimediaesitykset, näppärät sanakirjat vaiko uskomattomat kartastot?

Alustavasti näyttää siltä, että Pelit-lehden lukijoista yli kolmanneksella on jo romppuasema, ja kolmannes aikoo hankkia sen vuoden sisällä. Valtakunnallisella tasolla rompunomistajia on alle kymmenen prosenttia.

Joku nokkelampi voi vetää tiettyjä johtopäätöksiä siitä, mikä oikeastaan siivittää siirtymistä CD-ROM-asemiin, tietoverkkoihin ja nopeampiin koneisiin.

**Bonus! Bonus! Bonus!**

Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus!

### Wexteenin pöperöihin kyllästyneiden vaihtoehtoruoka

### Nikon Maggaraherkku

**1 parahultainen pala balkaninmakkaraa**
**1 sopiva pino pakasteranskalaisia**

Pilkotaan makkara kuutioiksi. Hehkutetaan ranskalaisia paistinpannulla/sähkögrillissä, kunnes ne alkavat lievästi muuttaa väriä. Lisätään makkarakuutiot ja jatketaan hehkutusta haluttuun vaiheeseen asti (medium, well-done, blackish, coal). Kaadetaan rasva pois ja maustetaan maun mukaan. Nautitaan sydäninfarktin kera.

# The Official Coca-Cola® Charts



Maaliskuun aurinkoiset kelit ovat parhaimmillaan ja hiihtolomat juuri vietetty. Aika moni on silti jaksanut koneen ääressä istuskella ja jopa ulkoilla sen verran, että on saanut kortin postiin. Kiitos siitä. Arvoimme voittajat niiden kesken, joiden kortti saapui helmikuun loppuun mennessä. Lehdessä 2/95 luki, että voittajat kerrotaan lehdessä 4, mutta tietysti ne löytyvät jo tästä lehdestä seuraavalta sivulta. Onnea voittajille.

Seuraavaksi pyydämme teitä kertomaan, **kuinka kauan ja miksi olette jotakin peliä pelannut?** Onko ennätys vuosi ja joka päivä vai hiukan vähemmän? Muistakaa kertoa myös pelin nimi!

Ja edelleen äänestäkää kaikkien aikojen parasta peliä, samalla kortilla. Ikuisuustaulu valmistuu kesään mennessä.

Kaikki kortit, joissa on osoite ja nimi ja jotka saapuvat toimitukseen **27.3. mennessä** osallistuvat arvontaan, palkintoina tällä kertaa **viisi upeaa Coca-Cola-kelloa** ja **viisi Cola-Cola-paitaa**.

Kortit osoitteella
**Pelit**
**Coca-Cola Charts**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

Coca-Cola®

## Kaikkien aikojen PARAS PELI

1. Doom II
2. NHL 95
3. Civilization
4. UFO
5. SimCity 2000
6. Wing Commander 3
7. Monkey Island 2
8. Cannon Fodder
9. Armored Fist
10. Theme Park, Transport Tycoon ja Settlers

**Nyt päättämään kesää varten lopullinen lista!**

## MITÄ MINÄ PELAAN NYT

### Slicks'n Slide
Anteeksi herra mopoilija, mutta moponne sattui tankkini eteen...
**Mikko, Pieksämäki**

### Formula One Grand Prix
Täytyyhän mestaruus ässätasollakin voittaa, vasta sen jälkeen herää levyasema kunnolla talviunestaan.
**Timo, Helsinki**

### Aladdin
Rentouttavaa pullamössöä DM:n välissä. Ja ne musiikit...
**Jaakko, Sodankylä**

### Betrayal at Krondor
Moredhelien nahka kerjää Silverthornia.
**Lasse, Siilinjärvi**

### Civilization
Kuka kaipaa historian tunteja?
**Juho, Ylöjärvi**

### Pinball Fantasies
Jäin koukkuun. Pikkuveljeni ei pääse pelaamaan Doom II:ta.
**Kaikka, Helsinki**

### Syndicate
Uuden-Wessenin lopputulos kello 8 aamulla: 22 löydetty kuolleena kaupungista. Onnekkaille voitot suhteella 1:18.
**Mikko, Kortesjärvi**

### Transport Tycoon
On se niin hauskaa, kun vastustajat rakentavat teitään yhtä huonosti kuin paikallinen tielaitos.
**Mike, Lahti**

### Theme Park
Talvella ei oikein viitsi Linnanmäellä käydä. Hattara on hyvää.
**Markus, Nurmijärvi**

### Minesweeper
Koska voi imuroida samalla.
**Markku, Lieto**

### Sam & Max Hit the Road
Pyörii mopokoneellani.
**Jussi, Joroinen**

### King's Quest 5
Tuo esiin ystävyyttä, ja lähimmäisen rakkautta, joita ei ole koskaan liikaa.
Matti, Kymönkoski

### NHL Hockey 95
Kuka viitsii lähteä kaukaloon, koska verkkoa voi laulattaa kotonakin?
**Sami, Uusikaupunki**

## Coca-Cola -voittajat

Helmikuun loppuun mennessä saapui toimitukseen noin 200 korttia, joista arvoimme 10 onnellista. Heistä viisi ensimmäistä saa palkinnoksi Cokis-kassin ja viisi seuraavaa Cokis-paidan. Vielä kerran onnittelut, palkinnot tulevat postitse piakkoin.

**Jaakko Kemppainen, Sodankylä**
**Kaikka Marttinen, Helsinki**
**Tuomas Rajala, Kuopio**
**Jari Hämäläinen, Siilinjärvi**
**Janne Nurminen, Vantaa**
**Timo Kaminen, Loviisa**
**Jari Hakulinen, Rajamäki**
**Timo Pakkanen, Tolkkinen**
**Joachim Kratochvil, Mikkeli**
**Jussi Pasonen, Mikkeli**



**Kiitokset osanottajille.**

# Osallistu Coca-Cola HOCKEY-kisaan!




## Kerää Cokis- pulloista Cokis-lätkiä. Pääpalkintona 100 stipendiä Coca-Cola -Jääkiekkokouluun!

Nelipäiväinen koulu sopii parhaiten 8-16-vuotiaille, se järjestetään 4 eri paikkakunnalla ja täysihoito kuuluu voittoon. Coca-Cola -jääkiekkokoulun opettajat ja rehtori ovat suomalaisen jääkiekkoilun kuumimpia nimiä.

## Muita palkintoja yli 4000!

Muita palkintoja ovat 1660 kappaletta Jääkiekkolehden 3 pussin lätkäkorttisettiä, 40 edelliseten keräilykansiota ja 2500 jääkiekkoa.

1,5 litran Cokis-pullojen etiketeissä on nyt kerättäviä Coca-Cola -lätkiä. Kerää näitä lätkiä kuponkiin, joita saat kaupoista tai tästä ilmoituksesta. Lue tarkemmat ohjeet alla olevasta kupongista.




# KERÄÄ

## Cokis-lätkät alla olevaan kuponkiin.

Kerää 1,5 litran Coca-Cola -pullojen etiketeissä olevia Coca-Cola -lätkiä. Leikkaa ne irti ja liimaa ne tähän. Kun koossa on 8 lätkää, lähetä kuponki 20.2.95 ja/tai 20.4.95 mennessä. Merkitse korttiin nimesi, osoitteesi ja tunnus "Coca-Cola lätkäkisa". Voit osallistua niin monella kupongilla kuin haluat. Palkinnon voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

Lisäkuponkeja voit tilata halutessasi numerosta 9700-5333 (2,30 mk/min + ppm). Arvontaan voi osallistua myös piirtämällä tai muuten merkitsemällä keräilykorttiin Coca-Cola lätkät.

**28.2.95 arvotaan yli 4.000 huippupalkintoa!**

**PÄÄPALKINTONA 100 STIPENDIÄ COCA-COLA HOCKEY CAMP-JÄÄKIEKKOKOULUUN.**

**30.4.95 arvotaan yli 5.000 palkintoa!**

**PÄÄPALKINTONA 2 HENGEN MATKA NHL-OTTELUUN KANADAAN.**





## Kerää Cokis-lätkät tähän

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |

**Osallistun Coca-Cola Hockey-lätkäkisaan**

**Nimi:** ______________________

**Osoite:** ______________________

**Postinumero:** ______________________

**Postitoimipaikka:** ______________________

Täytä tämä kortti Coca-Cola-lätkillä, sujauta kirjekuoreen, varusta kirjepostimerkillä ja postita 20.2.95 tai 20.4.95 mennessä osoitteeseen "Coca-Cola lätkäkisa", PL 41, 00391 Helsinki.

# PELIT ★ posti



Jostain kumman syystä yksi jos toinenkin lukija on lähettänyt kehukirjeitä postipalstasta kertoen, että SARIN palsta on hyvä, upea jne. Mutta totuushan on, hyvät lukijat, että TE teette postipalstasta hyvän, huonon tai jopa erinomaisen. Mistä ikinä haluatte keskustella, sen määräätte te. Aika moni kirje julkaistaan, ja kaikki säilytetään. Joten kirjoitelkaa!

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

P.S. Kukaan ei ehdottanut uutta postieläintä: pidetään sitten vanha toistaiseksi.

P.P.S. Tästä lähtien valitsen julkaistuista kirjeistä KUUKAUDEN KIRJEEN, eli yksi onnellinen saa yllätyspalkinnon. Mutta vain niillä on mahdollisuus palkintoon, jotka kertovat oman nimensä ja osoitteensa (jäävät tietysti vain toimituksen tietoon). Tällä kertaa palkinnon saa Mika.

## Suomen kieli huonoa

**Silmiini on usein pistänyt käyttämänne suomen kieli. Käytätte varsin usein ns kansankielisä ilmauksia, kuten "mekin ollaan", "manuska", "romppu" ja "korppu". Vaikka jälkimmäiset ovatkin ns. tietokoneslangin sanontoja, niitä ei tulisi viljellä, koka eiväthän nuo esineet oikeasti ole tuon nimisiä.**

**Toinen syntinne on savon murteen viljeleminen, joka huipentui numeron 8/94 kannessa käytetyyn "kierrän vain mualimankaikkeuden" -ilmaisuun. Eikö lehdessä pitäisi käyttää varsinaista suomen kieltä?**

**Kolmas syntinne on ilmaisujen lainaus joistain elokuvista tai muista peleistä, kuten "he menivät sinne, minne flipperinpelaajat eivät olleet vielä menneet". Kielioppivirheitä ja mauttomuuksia, hyvä toimitus.**

Olinko liian tarkka?

Mekin ollaan on todella väärin, oikea muoto on me olemme. Se on virhe, myönnetään. Mutta romppu on ihan oikeasti erittäin hyvä sana CD-ROM-levykkeelle, joka on vaikeasti kirjoitettava, samoin korppu, jonka oikea muoto siis kuuluisi 3,5 tuuman levyke. Savon murre tai yleensä murre tietyissä asiayhteyksissä ja osassa tekstiä piristää, mutta myönnetään, että on paljon ihmisiä, joita murteet ärsyttävät. Kolmas syntimme on kielikuvien rakentaminen: sekin ärsyttää joitakin, mutta ei ole kieliopillisesti väärin ja meidän mielestämme itse asiassa hauskaa.

## Deep Space Nine

**Mistä Tuija on nähnyt Deep Space Nine -sarjaa?**

??

Sitä sietääkin miettiä... Itse asiassa Tuijan kirjahyllyssä on useampikin DS9-kasetti, niitä saa rahalla esimerkiksi Englannista.

## Tapio Salmiselle

**Haluaisin huomauttaa System Shockin arvostelustasi lehdessä 7/94. Kirjoitit, että linjat pysyvät suorina alas ja ylös katsellessa. Tämä ei pidä paikkaansa. Ainakin minimidetaljeilla linjat muistuttavat aaltoilevaa merta enemmän kuin seiniä. Ja kerrohan, millä vaikeustasolla pelasit pelin läpi ja kuinka kauan sinulta kului aikaa siihen, kiitos.**

Cortex Reaver

Maksimidetaljitasolla (+ VGA) seinät eivät taitu, minimissä kylläkin. Pelasin pelin läpi normaalilla vaikeustasolla kuudessa päivässä. –ts

## Karille

**Tammikuun Pelit-lehdessä kyseltiin PC-ohjelmien (pelien) toimivuudesta Amigalla. Kysymys kuitattiin suunnilleen kädenheilutuksella, tai sitten Pelit-lehden toimituksessa ei ole Amiga-asiantuntijoita. Amigalla voi näet pelata Doomia (PC-Emplant mahdollistaa sen) ja sitten käyttää muita ohjelmia. Eikä Pentium-emulaatiossa ole liukulukuvirhettä. Tosin pikku-Amigoihin Emplantia ei taida saada, laajennuspaikat puuttuvat. Amiga-räiskijöiden kannattaa tutustua Death Maskiin tai Fearsiin (AGA), jonka previkan saa kavereilta tai purkeista.**

Intel Outside

Tuota, oletko itse pelannut Doomia Emplantilla vai perustuuko väitteesi teoriaan? "Isojen" Amigoiden asiantuntijoita lehden toimituksessa ei ole, niillä kun harvemmin pelaillaan.

## Shareware-rekisteröinti

**Uskaltaako shareware-pelejä rekisteröidä, rahan lähetys postissa epäilyttää?**

Eräs vaan muttei varas

Rahaa ei kannata postitse lähettää. Paras tapa on maksaa luottokortilla, koska pankki ei pääse vetämään välistä kaikkia kivoja pikku maksujaan. Jos et omista luottokorttia etkä tunne ketään luottokortillista, joka suostuisi pikku palvelukseen, pankista voit ostaa varmennetun shekin, tiedustele asiaa ja hintaa pankistasi. Jos keräät joukon muitakin rekisteröijiä, pankin maksut jakautuvat tasaisemmin per nuppi.

## Ostan/myyn-palsta

**Miksei Pelit-lehti voisi perustaa ostan/myyn-palstaa?**

Myisin/ostaisin

Pelit-BBS:ssä toimii kyseinen "palsta" eli sieltä löytyy Kirpputori-alue. Viive lehteen lähetetyn ostan/myyn-kortin ja sen lehteen pääsyn välillä voi pahimmillaan olla hirveä. Sivujakaan ei koskaan tunnu olevan tarpeeksi.

## Silmien hieraisu

**Erinomaisen Pelit-lehden varsinainen valopilkku on ylivoimaisesti Tex Spex -palsta. Sen on parhaimmillaan yhtä sekava kuin kello kolmen aikaan aamuyöstä tehdyt lukion matematiikan tehtävät. Olen useamman kerran joutunut hieraisemaan silmiäni lukiessani kyseistä palstaa. Parhaan (lue oudoimman) vastauksen tähän mennessä on saanut nimimerkki Tietoa kaipaava numerossa 5/94. "Ota ylämuisti pois päältä eli kaikki jatkomuistia käyttävät ohjelmat pois (smartdrive)". Voiko sen enää selvemmin sanoa?**

Tietoliikennerajoitteinen lukija

Hahaa, täytyyhän sitä hauskaakin olla vakavien asioiden seassa. Mutta jos siitä on tulossa vitsi, meidän täytyy varmaan paneutua asiaan tarkemmin.

## Romppuasiaa

**Kun peliarvostelussa lukee vain PC CD-ROM, niin tarkoittaako se sitä, että ko. pelistä ei ole odotettavissakaan korppuversiota?**

Toistaiseksi romputon

Kyllä tarkoittaa. Jos julkaisija ilmoittaa, että pelistä tulee muita versioita (korppu/Amiga), arvostelussa lukee PC CD-ROM (tulossa Amiga). Luonnollisesti aina silloin tällöin olemme väärässä.

## Kuolinisku Glory-sarjalle

**Mitä luulette, onko Colejen loikkaus kuolinisku Sierran parhaalle pelisarjalle, Quest for Glorylle? Ja vaikka sarja jatkuisikin, hahmojen siirto pelistä toiseen tuskin onnistuu, vai mitä?**

Chamtar

Todennäköisesti Sierra omistaa oikeudet Quest for Gloryyn, joten ainakaan sen nimisenä Colet eivät voi sarjaa jatkaa.

## Mikä on AGA?

**Joissakin peliarvosteluissa mainitaan AGA. Miten se eroaa tavallisesta pelistä?**

Tuomas Matilainen

AGA tarkoittaa uusien Amigojen parannettuja grafiikkapiirejä, eli AGA-peli ei pyöri normaalissa Amiga 500:ssa, vaan vaatii esimerkiksi A1200:n.

## Lehti rompulle

**Voisitteko tehdä samalla lailla kuin Tietokone-lehti, eli pistää CD-levylle Pelit-lehden vuosikerran, jonka voisi ostaa vuoden lopussa?**

Ei modeemia

Voisimme ja varmasti joskus teemmekin, mutta emme vielä tänä vuonna. Toistaiseksi tekniikka on melko hidasta, kallista ja aikaa vievää, eikä kaikkia ongelmia (muun muassa lehden sivun koko erikokoisilla näytöillä) ole loppuun asti ratkaistu. Tietokone-lehdessä on paljon vähemmän kuvia, kun taas Pelit-lehti on niitä täynnä ja kuvien laatu koko sivun taittona CD:lle siirrettynä ei vielä ole tarpeeksi sulavaa. Mutta kun ohjelmat ja tekniikka paranee, Pelit-lehtikin ilmestyy myös rompulla (ehkä).

## Muut tavat

**Maniac Mansionin ratkaisuohjeiden yhteydessä sanottiin, että se ei ole ainoa tapa ratkaista peli. Voisitteko julkaista muut tavat?**

Bernard

Tarkoitimme sitä, että peli voidaan ratkaista eri järjestyksessä, esimerkiksi kaulahuivin voi hakea temppelistä ennen huulipunaa ja kaupungissa voi käydä ensin kirkossa ja vasta sitten hautausmaalla yms.

## Missä golf-pelit?

**Miksi Pelit-lehdessä ei koskaan arvostella golf-pelejä? Olisi hyvä kuulla teidänkin mielipiteenne siitä, mikä on paras kymmenistä golf-peleistä?**

Jaakko

Siitä yksinkertaisesta syystä, että Pelit-lehdellä ei ole yhtään ainutta golffaajaa. Terminologian ym. sellaisen vuoksi emme yksinkertaisesti uskalla niistä kirjoittaa. Saattaisimme putata rautamaila 9:llä vaikka tiitä. Ainahan asiantuntijat voisivat arvostella niitä ja lähetellä toimitukseen vaikka julkaistavaksi, vink vink...

## Pelitalo Reline

**Onko pelitalo Reline enää pystyssä? Mistä saisin puhelinnumeron ja osoitteen?**

Thardan

Reline? Jonkinnäköinen hämärä muistikuva kyseiseen nimeen törmäämisestä joskus menneisyydessä nousee päähän, mutta olettaisin Relinen olevan kuollut ja kuopattu.

## KUUKAUDEN KIRJE

### Pelit 1/95 -arvostelu

**Luukku kolahtaa, lehti lojuu eteisen lattialla. Jes jes, taivaallinen lukukokemus pelien maailmaan alkaa. Selailen lehden ennen varsinaista lukemista, takakannen ilmestettyä näköpiiriin on outo olo: oliko se Pelit-lehti vai mikä. Luettuani Tuijan pääkirjoituksen selviää, mistä on kyse. Taitto on hieman muuttunut, hallitumpi värienkäyttö ja uusi tekstityyppi. Kivaa, ajattelen, uudistukset ovat aina paikallaan. Noin puolitoista tuntia myöhemmin ilmestyy näköpiiriini taas takakansi, jaha, lehti loppui.**

**Sitten kritiikkiä. Kansi oli hieman musta ja tylsä. Lehden 8 kansi oli näyttävämpi. Ensivaikutelma on mielestäni tärkein.**

**Sisällysluettelo on katsaus lehden aiheisiin ja toimii hakuluettelona. Se oli selkeä. Uusi tekstityyppi on erinomainen valinta, joskin numerot olivat paremmat edellisessä tekstityypissä.**

**Taitosta en sano mitään, kun en siitä mitään ymmärrä. Värien käytöstä olen sitä mieltä, ettei se nyt niin hulvatonta ollut edellisissäkään lehdissä, koska kaunista on kiva katsella.**

**Hyvää/huonoa arvostelun lopussa oli tervetullut uudistus. Kone Kuriin -palstan sisältö on hyvä, mutta ulkonäkö pikkuinen pettymys. Tekstityyppi oli hyvä, mutta liian pientä.**

**PelitSeis-palstan yhdistäminen M&M:ään oli erinomainen oivallus. Myös liikennevalosysteemi on hyvä!**

**Hyvää jatkoa ja työteliästä vuotta 1995, toivoo**

Mika

### Ei kaduta

Tässä männäviikolla omistin vielä 386/25/4 Mt -kokoonpanon. Ja joka ikinen peli, jota yritin pelata täysipainoisesti (Alone in the Dark 2, Doom 2, Gabriel Knight, System Shock) pyöri kuin Martti Vainion maratoni tervatehtaalla. Meinasi muuten mennä hermot.

Viimeinkin tajuntaani upposi karu totuus, että koneellani ei tehnyt aktiivisessa pelikäytössä enää yhtään mitään. Ei auttanut kuin ottaa uusin Tietokone-lehti hyppysiin ja tutkailla tämänpäivän hintoja. Pentiumien hinta oli liikaa köyhän opiskelijan lompakolle, joten oli tyytyminen AMD:n 486 80 MHz -prosessoritehoon. 42-megainen Seagate vaihtui 720-megaiseen Quantumiin, ylihidas Trident parimegaiseen Stealth 64 PCI-ohjaimeen.

Vielä suolaksi soppaan neljä megaa lisää keskusmuistia ja Sound Blaster AWE 32. Ja tottakai nykyisenä CD-aikakautena kolminopeuksinen CD-ROM löysi paikkansa koneen kyljestä.

Hintaa operaatiolle kasaantui noin 7000 markkaa, tai siis PELKÄSTÄÄN PELIKÄYTTÖÖN tarkoitettuun PC-mikrooni on uponnut rahaa jo lähes 20 000 markkaa. Älytöntä, vai kuinka?

**Joskus kun tulee pelailun lomassa miettineeksi rahasummaa, jonka tuohon multimediaekstaasiin on upottanut, niin oikein heikottaa. Mutta minkäs teet, jos tahdot pelata tämän päivän pelejä.**

**Vierailin hieman päivitysoperaatioideni jälkeen eräällä hemmolla, joka väänsi dataa ja pelasi silmät ruvella – Commodore 64:llä! Ja väitti olevansa onnellinen, vaikkei uutuuspelejä tuohon legendaariseen megahertsipetoon ole pahemmin kuulunut. Naapurin Matti taas tuskailee Pentium 90:n kankeutta. Meitä on moneen junaan, paras pysyä kultaisella keskitiellä. Tippaakaan en ole muuten katunut!!**

Tuntematon

Vai on kultainen keskitie on nykyisin kakskyt tonnia. Maailmassa on paljon hullua, eikä 20 tonnin käyttäminen pelailuun ole suinkaan pahimmasta päästä. Tee niin kuin muutkin: älä laske pelailuun uppoavia rahoja äläkä seiso koneen vieressä kuuntelemassa, kun sen arvo tippuu kilisten, nopeammin kuin autojen muuten.

### Samaa mieltä

**Kiitän Pelit-lehden toimitusta asiallisesta ja hyvästä lehdestä. Olen lukenut lehteä jo 2 vuotta. Lehti parantui huomattavasti vuoden 95 alusta, erityisen kiitosmaininnan annan arvostelujen lopussa olevasta hyvää/huonoa-laatikosta. Samoin uusi PelitSeis-palsta on hyvä. Kysyisin vielä Wexteeniltä, tekeekö hän joskus juttua Tex Willer -sarjakuvalehdestä?**

Piraatti vm -78

Kiitos "kritiikistä". Wexteen sanoi ööö ja vaipui lapsuuden muistoihin.

### Commodore live forever?

**Olen pitkänlinjan harrastaja, joka on kahlannut Commodoren historian aina Vicistä CD-32:een.**

**Silmääni pisti Pelit-lehden numero 1/95 uutisotsikoissa lause "Commodore ei selviä ikinä". Ja mitä tulee lehden sisältöön Amigan osalta, se vähenee päivä päivältä. Eli tahtoisin puolueettoman vastauksen siihen, onko Commodore (Amiga, CD-32) kuopattu? Kannattaako ruveta kauppaamaan CD-32:tani ja lopettaa koko harrastus, jota olen jatkanut 12 vuotta? Eihän ole mitään mieltä pitää laitetta, jolle ei tule ohjelmia ja josta ei kirjoiteta mitään. PC:tä en tule koskaan hankkimaan: sen hinta/laatu-suhde on pirun huono.**

**Tuoko kukaan maahan CD-32:n korppuasemaa, näppäimistöä tai videokorttia?**

**Terveiset vielä kaikille vanhoille Amiga-harrastajille, älkää antako periksi.**

Raper Rolf

Hyvä kysymys, johon ei ole yksiselitteistä vastausta. Entisen Commodore UK:n johtajisto ja CEI vääntävät edelleen kättä Amigan oikeuksista. Moni pelifirma on tiputtanut Amigan listoiltaan, mutta toisaalta loput hyödyntävät tilanteen (Amigoja on varsin paljon vielä käytössä, Englannissa etenkin).

Computer Trade Weeklyn mukaan 80 % englantilaisista jälleenmyyjistä haluaisi Amigan takaisin halvaksi vaihtoehdoksi multimedia-PC:n ja pelikonsolien väliin. Toisaalta taas Suomessa juuri tehdyn tutkimukseen mukaan kotitietokonekannasta enää 14 % on Amigoita, ST:tä ja muita.

CD-32:sta sen verran, että sen uskotaan jäävän uusien pelikonsolien jyräämäksi, joten siitä luopumista kannattanee harkita ja hankkia tilalle Amiga, joita on käytettynä myynnissä paljon, mikäli PC ei tosiaan kiinnosta. Maahantuontia ei pahemmin ole, koska ei ole valmistusta, eli ei ole mitä maahantuoda.

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä arvokkaiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Jyrki J.J. Kasvi, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun, Tuijan, Nikon ja Sarin kortit löytyvät edellisistä lehdistä.




**Jyrki J.J. Kasvi** on kuleksinut toimituksen nurkissa jo ennen Pelit-lehden perustamista. Itse asiassa Kasvi on ollut mukana todistamassa niin C=lehden, Bitin kuin Tietokoneenkin syntymää. Ihan ensimmäisen juttunsa hän kirjoitti Prosessori-lehden MikroProsessori-liitteeseen, joka muinaisen 80-luvun alussa oli ainoa kotikoneita käsitellyt julkaisu. Linja on pitänyt alusta asti, sillä ensimmäisen jutun aiheena oli Kasvin omin käsin VIC-20:lle ohjelmoima korttipeli.

Kirjoittamisen ohella $J^3$ tutkii TKK:n Työpsykologian laboratoriossa hypermedian käyttöä teollisuustöiden työohjeiden välittämiseen. Unelmana on kuitenkin kirjailijan ja sarjakuvakäsikirjoittajan ura.

Kun töiltä, Planetsilta, postipeleiltä, pelien testaamiselta, mallasviskeiltä ja puolivuotiaan Ilmarin syöttämiseltä kerkiää, Kasvi tuhlaa aikansa sarjakuvien, scifin ja maustepurnukoiden parissa. Kuvallisesta ja kirjallisesta mausta kertovat eniten nimet: Neil Gaiman, Frank Miller, Ralf Gönig, Ryoichi Ikegami, Masamune Shirow, Terry Pratchett, David Brin, Iain M. Banks, Joan De Vinge, Ursula LeGuin sekä Robert van Gulik.

Myös sapuskapuolella esimerkki puhunee parhaiten puolestaan:

#### Kasvin Nuclear Chili

kilo halpaa nautaa
2 400g tölkkiä tomaattimurskaa
1 pikku tölkki tomaattipyrettä
1 pullo olutta
1/2 desiä Xtra hot chilijauhetta tai desi tavallista
15 ml jauhettua juustokuminaa (Jeeraa)
10 ml cayennepippuria
30 ml ruskeaa sokeria
10 ml rouhittua mustaa pippuria
1 karkeaksi pienitty iso punasipuli
2 suurta valkosipulia
8 tuoretta chiliä, mieluiten erilaisia
5 kuivattua chiliä
3 paprikaa
2 lihaliemikuutiota
30 g maissijauhoa
200 g sekalaisia papuja
1 tölkki herkkusieniä
öljyä

Pieni sipuli ja paprika, kuori valkosipulien kynnet, siemennä ja hienonna chilit ja kuutioi liha noin sentin kuutioiksi.

Laita tomaatit, pyre ja olut suureen pataan ja pata tulelle. Ruskista liha öljyssä. Kun pata kiehuu, laita lihat sekaan. Lisää chilipulveri, sipuli, chilit, paprikat, sokeri, suola ja pippuri. Murskaa sekaan valkosipulien kynsistä noin puolet. Lisää hieman öljyä.

Kansi päälle ja anna kuplahdella hissuksiin sekoittaen noin neljä tuntia. Lisää herkkusienet ja loput valkosipulien kynnet halkaistuina. Odota vielä tunti. Lisää pavut pataan.

Sekoita maissijauho vesitilkkaan ja tilkka padan sisältöön. Keitä hissukseen sekoitellen vielä puoli tuntia hiljaisella tulella. Chili palaa tässä vaiheessa helposti pohjaan.

Nautitaan(?) riisin, runsaan nesteen (oluen) ja nenäliinojen kera.

PS. Se ensimmäinen "J" tarkoittaa Joukoa ja toinen Juhania, ettäs tiedätte.

# TILAUS- JA PALVELUKORTTI

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk**. (10 lehteä) 5K03

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **245 mk**. 5K04

Asiakasnumeroni ____________________
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___
Entinen osoite:

| |
|---|
| Nimi |
| Osoite |
| Postinro ja -toimipaikka |
| Puhelin |

Uusi osoite / lehden tilaaja:

| |
|---|
| Nimi |
| Osoite |
| Postinro ja -toimipaikka |
| Puhelin |

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

**Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680**

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

## Tilaa kirjat ja kansiot NYT TOSI HALVALLA!!!

- ❒ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
- ❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
- ❒ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ❒ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ❒ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ❒ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 mk
- ❒ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ❒ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk 5C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

❒ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 39 mk, ____ kpl.** 5C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

| |
|---|
| Nimi |
| Osoite |
| Postinro ja -toimipaikka |
| Puhelin |

**Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680**

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

## Purkki Amigalle

**Haluaisin tietää, mitä purkkeja on amigisteille?**

Eräs lukija

Amigan purkkeja voit kysellä purkeista. Eli soita esimerkiksi Pelit-purkkiin (jossa on myös Amiga-asiaa ja päivityksiä) ja kysele purkin muilta käyttäjiltä.

## Missä arvostelu?

**Miksi ette arvostelleet Sierran Battle Bugsia? Wallu: miksi Kyöpelien jalat palasivat takaisin?**

Jussi

Meillä oli Battle Bugsista buginen betaversio, jonka perusteella peli ei tuntunut mitenkään hyvältä ja jäi muiden pelien jalkoihin.

Kyöpelien jalat palasivat päätoimittajan mahtikäskyllä. :-)

## Missä Sierra-palsta?

**Miksi lopetitte erillinen Sierra-palstan PelitSeis-palstalta? Haluaisin myös enemmän ristikoita lehteen.**

Uudistus

Koska lähes kaikki vanhat Sierran pelit löytyvät nykyään ratkaisupalvelusta. Ristikko tai krypto on jokaisessa lehdessä, mutta vain yksi. Suomessa ilmestyy paljon ristikkolehtiä, joilla voi tyydyttää suuren ristikkonälkänsä.

## Vanhoja Pelit-lehtiä

**Mistä voi ostaa Pelit-lehden vanhoja numeroita?**

Yks kaks

Suurin osa vuosikerroita 92 ja 93 on loppuunmyyty, vuoden 94 numeroita voi kysellä numerosta (90) 120 670. Lehti lähetetään postiennakolla.

## Purkista tietoa

**Mistä voin kysellä ohjeita Pelit-BBS:n käytöstä, sisällöstä jne?**

Mie

Kirjoittamalla kirje osoitteeseen Pelit, Purkkiasiaa, PL 64, 00381 Helsinki. Muistathan, että purkki on avoinna vain tilaajille ja soitto maksaa normaalin puhelinmaksun hinnan. Hinnat saat selville soittamalla oman asuinpaikkakuntasi puhelinyhtiöön tai Telelle.

## Missä SAKU luuraa?

**Viittaan kirjeessäni postipalstalla 4/94 olleeseen kirjeeseen, jossa nimimerkki Saku-reader mainosti Suomen Amiga Käyttäjien Unionin eli SAKUn diskettilehteä. Itse tilasin omani noin vuosi sitten, diskettiä unohtamatta. No, eipä ole mitään kuulunut, joten ihmettelen vaan!**

Pro Forma

Tällainen toiminta on valitettavaa. Ota yhteyttä uudestaan ja jos ei auta, soita kuluttaja-asiamiehelle.




## Lehdet meni särki

**Pelit-lehti ei pysy kasassa. Esimerkiksi kannet ja keskiaukeamat hajoavat. Eikä siinä vielä kaikki, myös kansio hajosi. Onko syynä kova käyttö?**

Minä täällä

Jokaisessa Pelit-lehdessä pitäisi olla kolme niittiä: jostain syystä sitomo joskus unohtaa sen kolmannen niitin. Huomautamme jälleen asiasta. Kansion hajoaminen johtunee kovasta käytöstä, sillä muita viestejä asiasta emme ole saaneet.

## Ideoita

**Ottavatko pelifirmat vastaan yleisön suunnitelmia/ideoita? Tunnetteko ketään, joka olisi saanut tämän kunnian?**

Tollo Peloton

Emme tunne, mutta yrittäähän voi aina. Esimerkiksi Virgin vannoi katsovansa kaikki heille tulleet pelikyhäelmät nimenomaan uusien ideoitten löytämiseksi.

## Pelaamisen SM-kilpailut

**Järjestääkö Pelit-lehti myös tänä vuonna pelaamisen SM-kilpailut?**

Kilpailija

Kyllä järjestämme. Lisää tietoa asiasta on piakkoin, seuraa lehteä.

## Mika Joroselle

**Operaatio Crusaderin arvostelua korjanneelle Mika Joroselle: Älä tuijota teoreettisia millimetrilukuja. Matilda-panssarivaunu nimittäin vaati (oikeassa elämässä) todellakin 88-millisen osumaa tuhoutuakseen, eikä se tuhoutunut mainitsemallasi 50 mm:n ruputykillä.**

**Ja Aces of the Pacificin arvostelleelle Niko Nirville: piiiiitkän syynäyksen jälkeen löysin virheen lehteen painetusta listasta pelissä olevista koneista. Japanin ilmavoimien Ki-61 Tony -hävittäjän valmistaja ei ollut Nakajima vaan Kawasaki.**

Ääliö




# Erotiikka tunkee peleihin

# Hei, sun nänni näkyy

**●● Iltalehtien otsikot ovat ristineet Internetin pornoluolaksi, johon kellään kunnon ihmisellä ei voi olla kunniallista asiaa. Mutta tietokonepelit ovat sentään vielä moraalisesti hyväksyttävää ajanvietettä. Ovathan?**

Hi, Wexteen, I'm Barbara Jo and this is my first time on stage.

Help me with the straps, please.

Aina kun joku keksii jonkin uuden median, joku toinen keksii käyttää sitä alastomien naisten esittelemiseen. Tuskin ensimmäinen valokuva ehti kuivua kehitteistään, kun ensimmäinen malli riisui itsensä kameran linssille. Myös elävän kuvan alkutaipaleelle mahtuu joukko "anatomisia tutkielmia".

Ei siis mikään ihme, että CD-ROM-levymarkkinat ovat täynnään nakuGIFfiromppuja. Sen sijaan tietokonepelaajat ovat saaneet nauttia neitseellisestä viattomuudesta yllättävän pitkään. Jos Commodoren Samantha Fox Strip Pokeria ei lasketa, tietokonepelit ovat olleet hyvin kesyjä, eikä neiti Foxinkaan suloissa päässyt pahemmin hengästymään, siitä piti Kuusnelosen grafiikka huolen. 1024x768 pistettä 16 miljoonalla värillä on kuitenkin huomattavan eri asia.

Itse asiassa rohkein 64-kauden peli oli Infocomin hulvaton tekstiseikkailu **The Leather Goddesses of Phobos**, jossa Phoboksen nahkajumalattaret yrittivät vallata Maan ja sen miehet itselleen seksileluiksi. (Jahka saan sen tolvanan käsiini, joka teki heidän suunnitelmansa tyhjäksi...) Mukana oli myös *haju*. Itse asiassa Leather Goddessesissakaan ei valinnaisista tuhmuustasoista huolimatta sanottu mitään, mikä olisi voinut loukata suurta amerikkalaista enemmistöä. Pelaajan mielikuvituksen on kuitenkin paljon helpompi lisätä tekstistä kuin kuvasta puuttuvat yksityiskohdat.

Leather Goddesses sai myöhemmin kokea myös graafisen jatko-osan, joka oli omalla tavallaan ihan hauska. Sääli vain, ettei CD-ROM-tekniikka ollut tuolloin vielä käytettävissä. Grafiikan ja animaatioiden seurauksena peli oli kunnioitettavasta levykepinosta huolimatta varsin simppeli. Erikoisuutena mainittakoon, että Leather Goddessesin kakkososa on ainoa tuntemani peli, jossa esiintyy myös verkkosukkiin puettu *lammas*.

## Mamoilua

Suurten ohjelmatalojen rohkeiksi mainostettujen pelien anti on ollut myös viime vuosina varsin vaatimatonta, vaikka niin Amigasta kuin PC:stäkin periaatteessa löytyisi puhtia kunnianhimoiseen naisennahan esittelyyn. Esimerkiksi lehdistön seksipeliksi ristimässä **Leisure Suit Larry** -sarjassa päästään itse asiaan vain sarjan ensimmäisessä osassa. Ja silloinkin ruudulla liikuksii vihjailevasti pelkkä iso musta lappu, jossa lukee: "sensuroitu". Syykin Larry kesyyntymiseen alkuunsa tiedetään. Sierra sai läjäpäin valituksia asiakkailta, joiden mielestä pomppiva sensuroitu-lappu oli ollut niin räävittömän rivo, että se oli järkyttänyt heidän mielenrauhaansa.

Legendin tuhmuudestaan kuulu **Spellcasting-sarja** on samaa tasoa, eli ilmeisesti amerikkalaiset peliohjelmoijat ovat eläneet koko ikänsä näppäimistön ääressä eivätkä ole koskaan piipahtaneet esimerkiksi uimarannalla. Heistä bikinit ovat ehdottomasti kuolaamisen arvoinen näky, ja rintaliiveistä lähtee taju.

Videopätkillä terästetyiltä CD-ROM-uutuuksilta luulisi voivan odottaa enemmän, mutta niin Tsunamin **Man Enough** kuin Accoladen **Voyeurkin** lähinnä pitkästyttävät pelaajaa. Esimerkiksi Man Enoughin pelaaja joutuu käymään treffipalvelun kaikki tytöt läpi yrittäessään päästä puusta pitkään. Typsyt kyllä pukeutuvat viisi numeroa liian pieniin vaatteisiin ja vihjailevat ties mistä, mutta siihen se sitten jääkin. Eikä kukaan viitsisi ryhtyä tirkistelijäksi, jos ikkunoiden anti olisi Voyeurin tasoa. Kummankin pelin seksikkäin osa on pelilootan kansi.

## Lääh lääh

Mutta on tässäkin lehdessä arvosteltu pelejä, joissa voi nähdä jopa nännin. Pehmopornopelien saralla on kunnostautunut erityisesti Los Angelesissa majaansa pitävä MegaTech Software, jonka tunnetuimpia nimikkeitä ovat **Cobra Mission** ja **Metal & Lace**.

Seikkailupelimäinen Cobra Mission sekä mäiskintään keskittyvä Metal & Lace ovat siitä erikoisia, että peleinä ne on selvästi tarkoitettu lapsille, mutta silti ne ovat silkkaa pornoa, joskin kesyhköä sellaista. Syynä tähän on pelien tausta. MegaTech hankkii pelinsä Japanista ja sovittaa ne Amerikan markkinoille. Ja Japanissa nämä pelit tisseineen kaikkineen on tarkoitettu nimenomaan 12–14-vuotiaille pojille. (Ja sitten länsimaista kulttuuria kutsutaan vielä edistyneeksi, hmph.)

Pistin soittaen Losiin ja sain käsiini MegaTechin tuotepäällikön nimeltä Kenny Wun, joka ystävällisesti vastasi kysymyksiini:

Miten perustelette erotiikan käytön peleissänne?

"Haluaisin kiinnittää huomiota siihen, että meidän pelimme eivät ole mitään pornoa, vaikka niissä onkin ripaus hyvällä maulla toteutettua erotiikkaa. Megatechin toiminta-ajatuksena on tarjota kypsille 15–35-vuotiaille pelaajille viihdyttäviä pelejä."

Mitä mieltä olette Herb Liebermanin aloitteesta kieltää pelit, joissa vihjataankin seksiin?

"Sanoisin hänelle ensimmäiseksi, että "Herää pahvi!" Pelit ovat viihdettä, jonka ääressä ihmiset rentoutuvat rankan työpäivän jälkeen. Jos Herb tahtoo kieltää kaiken seksin, suosittelen häntä aloittamaan televisiosta, kirjoista ja elokuvista, medioista, joihin "viattomat lapsoset" pääsevät paljon helpommin käsiksi kuin peliin, joka vaatii toimiakseen tehokkaan PC:n, äänikortin, yms."

Onko keskustelu pelisensuurista vaikuttanut teidän toimintaanne?

"Ei. RSAC on määritellyt peleille Yhdysvalloissa ikärajat, mutta ne eivät ole pakollisia. Olemme kuitenkin iloisia siitä, että ikärajajärjestelmä on olemassa. Minullakin on lapsia, jotka eivät mielestäni ole rittävän vanhoja pelaamaan meidän pelejämme. Pelin ostajan täytyy saada tietää, millaisesta ohjelmasta kulloinkin on kyse. Meidän vastuullamme on kertoa asiakkaalle, mitä peli sisältää, asiakkaan vastuulla on valita, mitä hän haluaa pelata."

Miten asiakkaat ovat reagoineet teidän tarjoomuksiinne? Kehuja? Pommiuhkauksia?

"Useimmat meidän asiakkaamme ovat pitäneet näkemästään. Me tarjoamme vaihtoehdon lapselliselle pelitarjonnalle. Me saamme toki valituskirjeen tai kaksi kuussa, mutta myös vinon pinon ihailijapostia. Toistaiseksi emme ole saaneet pommiuhkauksia, päinvastoin, Megatech-fanit rukoilevat päästyä toimistoomme!"

Miten varmistatte sen, että pelienne ikärajoitukset myös pitävät?

"Peliemme vähittäismyyntiversioissa on tarra K-13 väkivallan ja kielenkäytön takia. Monet K-18-päivityslevyistä myydään vain postitse, jolloin K-18-asiakkaitten pitää lähettää kopio ajokortistaan tai muuten todistaa ikänsä. Joskus myymme K-18-pelejä kaupoissa, mutta silloin edellytämme, että kauppias noudattaa rajoitusta. Ihan sama kuin että Playboyta myydään kirjakaupoissa." (Megatechin peleistä on siis kaksi versiota: K-13-peli päivitetään K-18-peliksi. –toim.huom.)

Miksi käytätte japanilaista piirrostyyliä peleissänne?

"Kun perustimme Magatechin neljä vuotta sitten, huomasimme, että kukaan ei tee pelejä nuorille aikuisille. Markkinatutkimuksessa huomasimme, että 85 prosenttia pelaajista oli uusista asioista pitäviä miehiä. Silloin löysimme Animen, se on seksikästä jo itsessään ja me rakastuimme siihen välittömästi."

Millaisena näette erotiikan roolin peleissä tulevaisuudessa?

"Ei voi mitään, seksi myy ja pysyy. Joka alalla käytetään seksisymboleja säännöllisesti edistämään myyntiä. Me käytämme seksikästä Animea parantaaksemme pelejämme. Kuulin juuri eräästä markkinatutkimuksesta, jossa sanottiin että "aikuisten" CD:t ovat syynä romppuasemian huikeaan myyntiin. Ja suuri osa rompuista todellakin on "aikuisille"!"

Terveisiä suomalaislukijoille?

"Yhteenvetona sanoisin, että Megatechin pelit eivät ole "aikuispelejä" eivätkä kovaa pornoa. Teemme pelejä nuorille aikuisille. On totta, että pelimme ovat seksikkäitä, mutta pelaatko itse mieluummin peliä, jossa on hyvännäköisiä beibejä ja kundeja vai sellaista, jossa on rumia ankanpoikasia? Sinähän se päätät. Loppujen lopuksi, kaikki te pelaajat päätätte, mikä myy, emme me kehittäjät. Me haluamme pelejä, joita te haluatte. Meidän täytyy, tai meillä ei enää ole bisnestä."

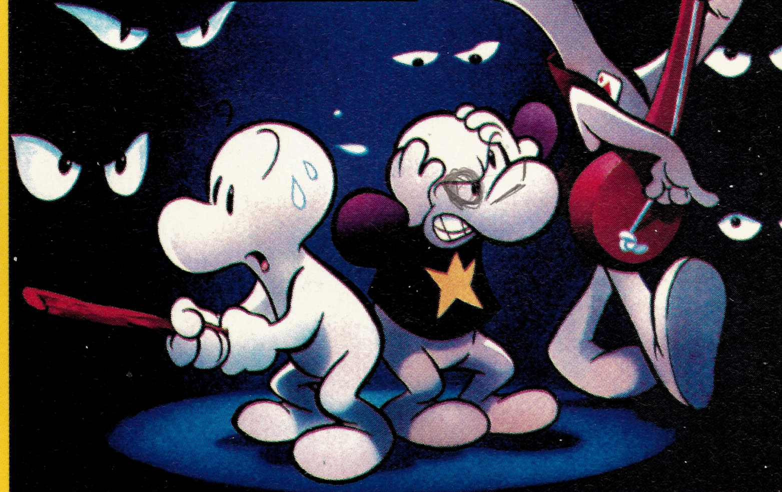
## Jösses

Jos MegaTechin tarjoomukset eivät aiheuta minkäänlaisia väristyksiä, tilanne ei ole toivoton. Japanissa ohjelmoidaan pelejä myös meille irstaille vanhoille äijille. Ja millaisia pelejä. Ensimmäiset on vast'ikään käännetty englanniksi, ja esimerkiksi uutuus nimeltä **Samurai Pervert Interactive** löi itsensä välittömästi CD-ROM-myyntitilastojen kärkeen – ainakin pelin englanniksi kääntäneen softatalon ilmoituksen mukaan. Eli lisää lienee odotettavissa hyvinkin pian.

# Luupäistä menoa



**Mitä syntyy, kun Pogo ja Muumimamma risteytetään? Ilmiselvästi Luupäät.**



Jeff Smithin **Luupäitä** saatiin kehua minulle moneen otteeseen, ennen kuin suostuin edes aloittamaan sen lukemisen. Pikaisella selauksella se vaikutti lähinnä keskinkertaisesti piirretyltä Disneyripoffilta. Kaikeksi onneksi jouduin taannoin vuottamaan junaa eikä kirjakaupasta löytynyt mitään muuta.

Jeff Smith ei todellakaan ole maailman paras piirtäjä. Etenkin ihmisten kasvot ja ilmeet tuottavat hänelle ongelmia. Mutta kun tarina ottaa lukijan imuunsa, vastarinta on turhaa. Eniten Luumäestä karkotettujen serkusten, Leppo, Auvo ja Tahvo Luupään tarinassa viehättää sen arvaamattomuus. Smith ei erehdy selittelemään, vaan lukija joutuu itse päättelemään asioita rivien välistä. Esimerkiksi Luupään serkuksia vainoava Mestari näyttäytyy ensi kerran vasta sivulla 95, mikä asettaa sitä edeltäneet tapahtumat aivan uuteen valoon. Se ei sen sijaan käy vielä tässä kirjassa selville, mikä nimenomaan Tahvo Luupäässä Mestaria oikein kiinnostaa. Jatkoa Luupäiden seikkailuille onkin jo luvassa.

Luupäiden juonesta on vaikea kertoa mitään, sillä ensimmäinen osa esittää enemmän kysymyksiä kuin vastauksia. Riittänee, kun tietää, että tylsää lukijalla ei tule olemaan.

Luupäistä tulee lähinnä mieleen **Dave Simin Cerebus** parhaina eli ensimmäisinä vuosinaan ennen kuin Sim sekosi omaan näppäryyteensä. Etenkin huumoripuolella Smith ja Sim ovat sukulaissieluja. Luupäät ei tosiaan ole pelkkää kuivaa kerrontaa, vaan Smith on ripotellut joukkoon aimo annoksen pikku herjoja, jotka keventävät ja rytmittävät juonta mukavasti.

Smithin henkilöt, Luupäät, ihmisrotat, ötökät, ihmiset, marsut, lehmillä ratsastavat mummot sekä yksi isohko lohikäärme ovat uskottavia persoonallisuuksia. Erityisesti lukijaa jääkin mietityttämään, mitä Isoäidin ja Lohikäärmeen välillä on menneisyydessä tapahtunut.

Liken paino on selvinnyt mustavalkoisista Luupäistä paljon paremmin kuin esimerkiksi taannoin haukkumastani Antakaa mulle vapaudesta. Myös käännös ja tekstaus ovat tällä kertaa kunnossa.

**Luupäät.** Kertonut ja piirtänyt Jeff Smith, suomentanut Jorma Penttinen, tekstannut Anu Tontti, kustantanut Like.

Pelit-lehti ei ota minkäänlaista vastuuta mahdollisista vahingoista, jotka aiheutuvat näiden ohjeiden seuraamisesta suoraan tai epäsuorasti!

# Muuta itse pelisi

Viime osassa käsittelimme tallenteiden muokkauksen perusteita. Tällä kerralla ammumme loputkin UFOt alas ja perehdymme omatoimiseen hakkerointiin.

## Uusien pelien kimppuun

Pelin tallenteen muokkaaminen hoituu pääsääntöisesti näin: Aloita uusi peli ja tallenna se. Jatka pelaamista jonkin aikaa, jotta haluamasi arvot muuttuvat suuntaan tai toiseen. Tallenna peli eri paikkaan. Kirjoita muistiin ne luvut, joita aiot muutella.

Muuta lukuarvot heksadesimaalimuotoon, mikä käy helpoiten tavallisella funktiolaskimella. Kuvissa 1 ja 2 on Basic-kieliset ohjelmat, jotka muuttavat 10-kantaisen luvun heksaksi ja päinvastoin.

Useissa levyeditoreissa on sisäänkoodattu luvunmuutin. Pelit-purkista löytyvä Hexedit 4.15 (paketti on XE415.ZIP) on Debugia huomattavasti parempi ohjelma ja lisäksi ilmainen. Jos sinulla ei ole esimerkiksi Nortonia tai PCToolsia, ime Hexedit.

Tee pelin luomista tallenteista aina varmuuskopiot. Näin säästät aikaa ja vaivaa tulevaisuudessa, sillä näin ei aina tarvitse ladata peliä ja luoda uutta tallennetta kokeita varten. Helpoiten monia tiedostoja luovan pelin varmistaminen tapahtuu pakkaamalla koko tallennehakemisto turvaan.

Vertaile tallenteita toisiinsa Dosin mukana tulevalla FC-ohjelmalla. Käytä muotoa

FC /B tiedosto1 tiedosto2 >erot

/B-valitsin on tärkeä, sillä muutoin FC toimii ascii-tilassa ja tallennetiedostoja on verrattava binääritilassa. >erot tuottaa FC:n tulosteen tiedostoon nimeltä erot. Tästä on hyötyä siten, että voit tulostaa tiedostojen eroavaisuudet paperille muokkauksen ajaksi.

Lataa ensimmäinen tallenne heksaeditoriin. Etsi tallenteesta tuttuja nimiä ja lukuja FC:n antamien osoitteiden kohdilta. Muuta yhtä kohtaa tiedostosta ja tallenna se. Lataa peli ja tarkista onnistuitko. Jos et, yritä uudestaan. Esimerkki: MOOssa Mentar-planeetalla on 50 tehdasta (desimaaliluku 50 on heksana 32). Tiedostosta löytyy Mentarnimen perästä luku 32, se korvataan luvulla 64 (100 desimaalilukuna) ja tallennetaan muutokset. Ladataan MOO ja jos kaikki meni putkeen, on Mentarilla 100 tehdasta.

Ole kärsivällinen muokatessasi tallenteita. Useimmiten onnistuneeseen lopputulokseen päästään vain yritys ja erehdys -menetelmällä ja varmuuskopioita tarvitaan usein.

Kun harkitset jonkin uuden pelin tallenteitten peukalointia, tarkista ensin, ovatko kaikki pelin luomat tallennetiedostot samankokoisia. Mikäli koot vaihtelevat, kannattaa unohtaa koko juttu. On hyvin paljon mahdollista, että avaintiedot eivät löydy samoista paikoista, tai että tiedosto on pakattu.

## Kryptistä

Huijaamista helpottaa huomattavasti, mikäli tallenteesta löytyy joitain selväkielisiä pelissä esiintyneitä nimiä tai otsikoita. Löydätkö pelissä esiintyneitä lukuarvoja heksa- tai tavallisessa muodossa tallenteesta? Jos lukuja ei löydy, ne on voitu koodata, kuten UFOn sotilaiden rohkeus.

Helpoin kryptaustapa on kirjoittaa lukuarvot takaperin tallenteeseen. Esimerkiksi Warcraft: Orcs and Humansissa puiden ja kullan määrä on tietyssä osoitteessa takaperin kirjoitettuna.

Ohjelmoijat lisäävät joskus tarkastuskoodeja tallenteeseen. Koodien tarkoituksena on varmistaa tallennetiedoston kunto lähinnä levyvirheiden varalta, mutta toisinaan ne on tehty vain vaikeuttamaan peliä huijaavan hakkerin toimia. Jos ohjelma lisää tiedostoon tarkastuskoodin, on se ensin murrettava, muutoin tallenteen muokkauksesta seuraa vain epämääräisiä virheilmoituksia tai pelin hyytymistä. Näin esimerkiksi Elite plussan raha-arvoissa.

Tarkistuskoodien purku on aikaavievää ja vaatii laajaa tuntemusta erilaisten koodisummien laskentatavoista, joita emme käsittele tässä. Jos kiinnostusta riittää, niin Usenetin ja muiden tietoverkkojen viestialueilta (comp.sys.ibm.pc.games.adventure, comp.sys.ibm.pc.games.action, Fidonetin int.gaming, sf.pelit jne.) saa asiantuntevia neuvoja. Samoin tietoverkoissa hakkerit kertovat tallenteiden rakenteista ja missä kohtaa mitä tiedostoa mikin objekti sijaitsee.

Aivan hillittömästi ei pidä innostua muuttelemaan erilaisia kykypisteitä tai raha-arvoja. Esimerkiksi UFO menee pelinä pilalle, jos kaikki sotilaat ovat heti kyberahdettuja terminaattoreita. Ikävämpi piirre on se, että liian suuret arvot menevät ympäri pienimmäksi mahdolliseksi. Joskus peli hyytyy liian suurien lukujen vuoksi. UFOn joissain versioissa rahat putoavat nollaan, jos tilille kertyy yli 3000 miljoonaa dollaria. Eli muista kohtuus kaikessa, jopa heksaeditoinnissa. Ja huijaamalla saaduista huipputuloksista on turha hehkuttaa muille.

## Pelasta pelisi

Jos kaikesta huolimatta tallennetiedosto ei toimi, on otettava käyttöön varmuuskopio. Esimerkiksi UFOssa sotilaiden tiedot varmistettiin komennolla COPY SOLDIER.DAT SOLDIER.BKP. Copy tuottaa tiedostosta kopion, joka on muutoin aivan identtinen kuin alkuperäinen tiedosto, mutta nimi on eri. Varmuuskopio otetaan käyttöön kopioimalla se päätiedoston päälle: COPY SOLDIER.BKP SOLDIER.DAT. Dosin uusimmat versiot kysyvät, halutaanko kirjoittaa vanhan tiedoston päälle vai ei, vanhat versiot eivät kysele mitään.

Jos peli tekee lukuisia tallennetiedostoja, kuten UFO, on helpointa pakata koko hakemisto Pkzipillä. Pkzipin löydät PelitBBS:stä ja lukemattomista muista purkeista. Siirry tallennehakemistoon ja kirjoita

PKZIP -r -P Varma *.*

Pkzip pakkaa hakemiston tiedot Varma.zip nimiseen pakettiin. Valitsimet -r ja -P pakkaavat myös alihakemistot. Nyt sinulla on varmuuskopio, etkä tarvitse COPYn luomia tiedostoja.

Jos haluat purkaa paketin pieleen menneen editoinnin vuoksi, kirjoita:

Pkunzip -d -O Varma.zip Tiedosto

Nyt Pkzip purkaa paketin ja kirjoittaa kyselemättä Tiedostonimisen tiedoston vanhan päälle. Voit jättää -O-parametrin pois, jolloin ohjelma haluaa varmistuksen erikseen päällekirjoituksesta. Parametri -d purkaa paketista myös alihakemistot.

Pkunzip Varma.zip

puolestaan purkaa Varma -nimisestä paketista kaiki tiedostot ja pyytää kuittauksen päällekirjoittamiseen.

Pkunzip -O Varma.zip

purkaa Varma.zipistä kaikki tiedostot kyselemättä mitään. Jos olet onnistunut muokkaaman tiedostoa ja haluat lisätä sen paketissa jo olevan päälle, kirjoita yksinkertaisesti

Pkzip varma.zip

jolloin Pkzip päivittää paketin tiedostot.

## Esimerkkeihin

Kolmannessa ja neljännessä esimerkissä muokataan UFOn sotilaiden ominaisuuksia ensin DiskEditillä ja sitten Debugilla. Esimerkki kakkosessa muokataan viime lehdessä aloitettua Master of Orionia, nyt Debugilla.

Panu Mäntylahti

### Esimerkki 2: Master of Orionin tallenteiden muokkaaminen Dosin Debugilla

1) Aloita uusi peli ja tallenna se ylimpään lokeroon.
2) Kirjoita muistiin planeetan nimi (Sol), väestö (50) ja suurin väkiluku (100).
3) Lopeta peli ja siirry käyttöjärjestelmään.
4) Tee varmuuskopio tallenteesta: COPY SAVE1.GAM SAVE1.BKP.
5) Lataa Debug ja tallenne: DEBUG SAVE1.GAM
6) Etsi planeetan nimeä: S 0 FFFF "Sol"
7) Kirjoita saatu osoite muistiin (esimerkissä 1099:1C50, 1C50 riittää).
8) Tulosta osoitteen sisältö ruudulle: D 1C50
9) Muuta rivillä 1C60 olevat maksimiväkilukuheksat FF:äksi: E 1C60 00 00 00 00 13 00 01 00 00 00 FF 00 FF 00 FF (paina enteriä vasta viimeisen FF:n jälkeen). Eli kopioi E:n perään rivi 1C60, mutta kirjoita kolmen 64-lukuparin tilalle FF.
10) Korvaa väestöluvut riviltä 1C80 FF:llä: E 1C80 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF 00 FF (paina enteriä vasta viimeisen FF:n jälkeen). Ja taas kopioi riviä 1C80 korvaten luvut 32 FF:llä.
11) Tallenna muutokset: W
12) Lopeta Debug: Q
13) Lataa MOO. Älä valitse Continue gamea, vaan lataa ylin tallenne.

### Esimerkki 3: UFO:n tallenteiden muokkaaminen Nortonin DiskEditillä

1) Aloita peli, hanki sotilaita ja tallenna peli ylimpään tallennepaikkaan.
2) Kirjoita muistiin sotilaittesi nimet ja kyvyt. Muuta laskimella kykypisteet heksamuotoon.
3) Poistu käyttöjärjestelmään ja siirry tallenteen hakemistoon (tässä GAME–1).
4) Tee varmuuskopio sotilaitten datatiedostosta: COPY SOLDIER.DAT SOLDIER.BKP.
5) Lataa datatiedosto editoriin: DISKEDIT SOLDIER.DAT.
6) Etsi sotilaasi nimeä. Esimerkkisotilaamme on Scott Jones. Hänen kykynsä ovat (rohkeus 30, ei listassa) 52, 61, 28, 58, 67, 74 ja 37. Muuta kymmenluvut heksoiksi, eli 34, 3D, 1C, 3A, 43, 4A ja 25.
7) Sotilaan nimen perässä on heksalukuja, joiden arvot kertovat sotilaan kyvyt. Arvot ovat järjestyksessä aika, terveys, kestävyys, reaktiot, voimakkuus, ammunta, heittäminen, PSI-vahvuus, PSI-kyky, ei-mikään ja rohkeus. Rohkeus on koodattu, joten sen muokkaaminen on vaikeampaa. Vie kursori haluamasi ominaisuuden pälle ja korvaa se vaikka 4B:llä (10-kantaisena 75).
8) Kun olet muuttanut perusominaisuudet, voit muuttaa rohkeutta. Sen ilmoittaa kaava 110-10*rohkeus. Scottyn rohkeus on 30, joten helposta ensimmäisen asteen yhtälöstä saadaan:

110-10X=30 <=> -10X=30-110 <=> -10X=-80 |*(-1) <=> 10X=80 |:10 <=> X=8
9) Rohkeus on siis kahdeksan, joka on heksana tiedostossa 08. Sen tilalle kirjoitetaan 01, jolloin rohkeus on 110-10*1=100.
10) Tallenna muutokset, poistu editorista ja lataa UFO. Lataa muokkaamasi peli ylimmästä kohdasta ja tarkista onnistuitko.

**Kuva 1**

Ohjelma kysyy lukua ja muuttaa sen heksaksi.

```
INPUT "Anna luku: ", a
PRINT a; " on heksana "; HEX<(a)
```

**Kuva 2**

Ohjelma muuttaa heksaluvun kymmenkantaiseksi

```
INPUT "Anna heksaluku: ", a<
b< = "&h" + a<
a = VAL(b<)
PRINT a<; " on desimaalilukuna "; a
```

### Esimerkki 4: UFO:n tallenteiden muokkaaminen Dosin Debugilla

1) Aloita peli, hanki sotilaita ja tallenna peli ylimpään tallennepaikkaan.
2) Kirjoita muistiin sotilaittesi nimet ja kyvyt.
3) Poistu käyttöjärjestelmään ja siirry tallenteen hakemistoon (tässä GAME–1).
4) Tee varmuuskopio sotilaitten datatiedostosta: COPY SOLDIER.DAT SOLDIER.BKP.
5) Lataa datatiedosto editoriin: DEBUG SOLDIER.DAT
6) Esimerkkisotilaamme on Scott Jones. Hänen kykynsä ovat (rohkeus 30, ei listassa) 52, 61, 28, 58, 67, 74 ja 37. Nyt muutetan kymmenluvut heksoiksi, eli 34, 3D, 1C, 3A, 43, 4A ja 25.
7) Etsi esimerkkisotilas Scott Jonesia: S 0 FFFF "Scott".
8) Tulosta ruudulle datasegmentti, josta Scott löytyi: D 0110. Jos sinulla on useita sotilaita, jolla on sama nimi, niin saat useamman segmentin osoitteen kerrallaan.
9) Arvot ovat järjestyksessä aika, terveys, kestävyys, reaktiot, voimakkuus, ammunta, heittäminen, PSI-vahvuus, PSI-kyky, ei-mikään, ja rohkeus. Rohkeus on koodattu, jotenka sen muokkaaminen on vaikeampaa.
10) Muuta rivit 0120 ja 0130, joilla on sotilaan kykypisteet: E 012A 4B 4B 4B 4B 4B 4B 4B 4B 4B. 75 on 4B heksana.
11) Kun olet muuttanut perusominaisuudet, voit muuttaa rohkeutta. Sen ilmoittaa kaava 110-10*rohkeus. Scottyn rohkeus on 30, joten helposta ensimmäisen asteen yhtälöstä saadaan ratkaistua X, eli rohkeus:
110-10X=30 <=> -10X=30-110 <=> -10X=-80 |*(-1) <=> 10X=80 |:10 <=> X=8
12) Rohkeus on siis kahdeksan, joka on heksana tiedostossa 08. Sen tilalle kirjoitetaan 01, jolloin rohkeus on 110-10*1=100. Eli E 0134 01.
13) Tallenna muutokset (W), poistu editorista(Q) ja lataa UFO. Lataa muokkaamasi peli ylimmästä kohdasta ja tarkista onnistuitko. ●

PELIT SEIS?




Pelitseis-palstalle tulee postia ihan mukavaa tahtia, mutta ei lisä pahaa tee. Pitemmät vinkit olisi kiva saada korpulla ascii-tekstinä. Ruudunkaappaukset & kartat ovat hyvin haluttua tavaraa.

Tällä kertaa pelipalkinto lähtee sekeästä vastauspaketista nimimerkille Kill'emall. Laittakaapa korput ja kirjeet postiin osoitteella

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

## Beneath a Steel Sky

Toiseen kerrokseen pääsee näin: Kun miehet lopettavat jutustelun, ota rautatanko portaiden vierestä ja kankea sillä ovi auki. Mene pihalle. Kun mies on lähtenyt, mene alas ja etsi sopiva runko Joeylle romukasasta. Leiki hissillä ja kun punapää tulee katsomaan mitä puuhaat, mene nopeasti ovesta, avaa luukku ja ota voileipä sekä jakoavain.

Kun mies palaa, kysy häneltä, mikä kuljetusrobottia vaivaa. Kun saat tietää syyn, mene laitteen luokse ja pyydä Joeytä korjaamaan se. Kun mekaaninen mies toimii taas, se lähtee hakemaan tynnyreitä. Robotti laskee tynnyrin hissiin, joka lähtee alas. Liu'u alas ja pyydä Joeytä avaamaan lukko.

Lukitun oven takaa löydät aurinkolasimiehen, joka kiusasi sinua jo aiemmin. Säteen osuessa häneen, mies viipaloituu useaan palaan. Tutki ruumis ja saat erittäin tärkeän ID-kortin ja vähemmän tärkeät aurinkolasit. Mene ovesta.

Ylhäällä lähde putkitehtaalle, juttele naiselle ja pian saapuu itse herra Lamb ajamaan sinut pois. Palaa tehtaalle, mene rattaiden luo ja laita jakoavain sinne. Koneiden pysähdyttyä ota jakoavain pois.

Mene takaisin äskeiseen ruutuun ja irrota hitsausrobotti jakoavaimella. Ehdota Joeylle tämän rungon käyttämistä sulakelaatikon hitsaamiseen. Pääset sisälle. Ota kaikki mitä irti saat, eritoten muovipala. Kun tulet ulos, inventaariosi vähenee hieman.

Mene toiselle puolelle yläkertaa, nukkuvan vaarin luo. Paina toista oven luona olevaa nappia ja käske Joeyn painaa toista. Laite menee jumiin, vaarikin herää ja lähtee hakemaan apua. Mene vipujen luo ja sammuta lamppu. Ota se ja laita muovinpala tilalle. Kun laitat taas lampun päälle, ovi räjähtää auki. Vääntele vipuja ja käy aina välillä kokeilemassa hissiä. Kun olet löytänyt oikean järjestyksen ja käyttänyt ID-korttiasi oletkin jo matkalla alas.

**Mikko J**

**Mitä pitää tehdä ennen kuin kannattaa hypätä ankkurilla & johdonpätkällä viereiseen rakennukseen? Miten virtuaalitodellisuudessa pääsee muualle kuin kolmeen ensimmäiseen huoneeseen? Voiko virtuaalitodellisuudesta löydettyjä esineitä viedä mitenkään pois sieltä?**

**3 x M+J**

## Betrayal at Krondor

Pari vinkkiä elämiä vastaan tappelemisesta. Eläimet käyvät yleensä lähimmän hahmon kimppuun, joten Dannon Deliousta peliin ja pakoon. Eläimiin on turha yrittää käyttää Skyfireä.

Rusalkeja vastaan taistellessa suosittelen suojaloitsuiksi Hoco's Havenia tai Skin of the Dragonia. Loitsijat kannattaa eliminoida Grief of 1000 Nightsilla, Fetters of Rimella tai hätätilanteessa Despair Thy Eyesilla.

Jos näet Nighthawkien mukana Blackslayereitä, ovat ne kaikki eläviä kuolleita, joten Final Rest tekee terää. Nighthawkeihin ei Despair Thy Eyes tehoa. Jos jousiampujat hermostuttavat, kannattaa muistaa Nightfingers-loitsu.

**Vinkkien Viljelijä**

**Lord Carnage (Pelit 1/95) Gamina ei ole teltassa. Kyseisessä paikassa on Pug. Gamina on saaren keskiosassa olevan vuoren sisällä. Lähellä vuorta, sen kaakkoispuolella on käärmemiesten kylä. Etsi sieltä paikka, jossa joet eristävät pienen vuoren kyljessä olevan alueen. Gamina löytyy luolasta kristalliin vangittuna ja tappokone-Gorath vapauttaa hänet automaattisesti.**

**Vinkkien Viljelijä**

**Olen totaalisesti jumittunut pelin kolmanteen lukuun ("The Spyglass and the Spider.") Miten selvitän sen?**

**Raid**

**Miten kolmannesta kappaleesta pääsee eteenpäin? En löydä mitenkään du Saudun avainta. Missä se on ja minne pitää mennä sen löytämisen jälkeen?**

**Kai L & Pasi K**

**Mistä löytää Mind melt -loitsun? Entä Pag of Grainin? Mitä Ishapin kirjeellä tehdään?**

**Vinkkien Viljelijä**

## Magic Carpet

Kymmenen ensimmäistä tasoa ovat lähes läpihuutojuttuja, joten niistä kannattaa ottaa kaikki irti harjoittelumielessä, kunnes maton ohjaaminen sujuu vaikka unissaan. Doomtyylinen sivuttainliikkuminen ("strafe") on myös syytä oppia.

Jos haluat lentää nopeasti eteenpäin ilman jälkipoltinta, ota suunnaksi 45 astetta haluamastasi suunnasta poikkeava suunta, paina eteenpäin ja strafe yhtäaikaa. Jos kuutoseesi on päässyt velho, älä yritä kääntyä häntä kohti, vaan pakita täyttä vauhtia kunnes olet vihollisesi takana.

Älä ikinä rakenna linnaasi lähelle vihollisen linnaa ja pidä aina laajentumisvara mielessäsi. Linnaloitsua kannattaa myös käyttää joskus hyökkäykseen. Esimerkiksi ampiaisparvien, luurankoarmeijojen ja korppikotkien niskaan kannattaa silloin tällöin loitsia pari tonnia kiveä. Vahvempia vihollisia vastaan tämä taktiikka kuluttaa enemmän manaa kuin tuottaa.

Jos vihollisvelhon linna tuottaa suuria huolia, houkuttele sen kimppuun muita elukoita. Käy esimerkiksi uhittelemaan griffin-parvelle, pakene vihollisen linnan keskelle ja jos kaikki sujuu hyvin griffin alkaa taistella myös linnan kanssa. Pakene jälkipolttimella ja voit palata myöhemmin keräämään jäljelle jääneen manan.

Metsistä hyökkäävät viholliset on kätevintä eliminoida polttamalla koko metsä. Erityisen tulenarkoja ovat luurankoarmeijat ja jousimiesryhmät.

**Härkäsammakko**

## Warcraft – Orc's & Humans

Huijaustilan saa päälle painamalla pelin aikana kerran enteriä, kirjoittamalla HURRY ja painamalla toisen kerran enteriä. Jos temppu toimii peli elämöi "I got you now..."

**Punainen paholainen**

## Chaos Engine

Helpoiten pelin pääsee läpi näin: Aloita kaksinpeli ja ota hahmoiksi ratatyöläinen ja ryökäle. Tapa ryökäle heti kärkeen, joten saat itse kaikki rahat sun muut. Älä osta ryökälettä takaisin. Yritä saada kyky-, ja ase-energiat mahdollisimman suuriksi. Seuraavaksi tärkeimmät ovat elämät.

Kun viimein löydät kaaoskoneen siirry teleporttauksen jälkeen hieman oikealle ja anna palaa. Kun kone räjähtää ensimmäisen kerran, jatka tulitusta. Jos paikka on oikea, eivät laserit osu sinuun lainkaan.

Kannattaa myös kokeilla koodia 03JYLMNZ4KPC4.

**Sir Sierra**

## Colonel's Bequest

**Miten saan avaimen kirkontornin kellosta? Miten pääsen ovesta, joka on yläkerrassa Fifin huoneen lähellä? Mitä tarkoittaa vinkki "The tinman is related to Water Nymph?" Entä vinkki "Follow Fifi?" Missä Wilburin laukku on kun hänet on murhattu?**

**Colonel Metsälä**

Kirkontornin kello tulee nykiä alas kaarevapäisellä kävelykepillä. Fifin oven viereisestä ovesta pääsee ullakolle, mutta vasta kun olet löytänyt sen avaimen (tapahtuu viimeisessä kappaleessa). Haarniskasta (tinman) löytää avaimen suihkulähteeseen (water nymph). Fifin (koiran) kopista puolestaan löytää jalokiviä. Wilburin laukkua ei muistaakseni löydy mistään. –Om

## Wing Commander 3

**Miten pääsen 7. tehtävän läpi? Mikä on jujuna kun vihollisia tulee ja tulee ja tulee? Olen tuhonnut emäaluksen, mutta en saa laskeutumislupaa.**

**Aciaa -78**

Todennäköisesti olet möhlinyt ennen tuota tehtävää niin rankasti, että kyseessä on "viimeinen taisto", jossa voi ainoastaan enää koettaa nostaa lopullisia pisteitä. Aloita peli alusta tai aiemmasta tallenteesta ja varmista, että kuulet vahvistuksen tehtävän suorittamisesta ennen sen lopettamista. –Om

## Critical Path

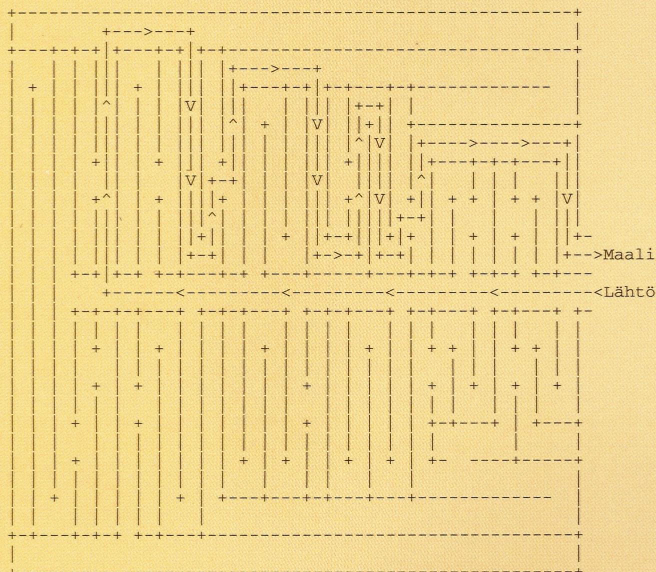
**Olen tappanut hullut ninjaäijät alussa konekiväärillä ja auttanut Katin karkuun. Sitten Kati nousi jonkinlaiseen hiilikaukaloon, joka lähti liikkeelle ja nousi hissillä ylös aina kunnes kaksi örkkiä pudotti kiviä hänen päälleen. Räjäytin örkit näppäilemällä numerot 152, jolloin Kati paiskautui tajuttomana kuljetushihalle ja lähestyi tulikuumaa laavaa. Mutta hän heräsi ja minä pysäytin hihnan.**

Pian ilmestyi kaksi örkkiä, jotka kävivät Katin kimppuun. Toisen hän

# The 7th Quest

Jatkamme **Rauno Ratkojan** selvitystä tähän suosittuun peliin. Seuraavissa lehdissä lisää.

**Ongelma:** Sokkelo
Tavoite: Yritä löytää tiesi sokkelon läpi hautaholveille. Siellä sinua odottaa toinen tehtävä. (Seuraa nuolilla johdatettua katkoviivaa.)




**Ongelma:** Säilyketölkit ruokasäilössä:
Tavoite: Järjestä purkit uudelleen, niin että ne muodostavat lauseen. Ainoa VOKAALI on Y.
**Ratkaisu:**
Shy
gypsy slyly
spryly tryst
by my crypt

**Ongelma:** Kirjaimia sängynpeitteellä:
Tavoite: Tee lause sängynpeitteellä olevista kirjaimista. Huomaa, että viimeksi valitun kirjaimen jälkeen voi valita kirjaimen -5, -3, +3 tai +5 askelta eteen- tai taaksepäin. Tähdet ovat välilyöntejä.

| | | |
|---|---|---|
| Aloita | T | +5 Y |
| | +5 H | -3 O |
| | -3 E | -3 U |
| | -3 TÄHTI | -3 R |
| | +5 S | +5 TÄHTI |
| | -3 K | +3 F |
| | +5 Y | +3 A |
| | +3 TÄHTI | +5 T |
| | +3 I | +3 E |
| | +3 S | -5 TÄHTI |
| | -5 TÄHTI | +3 I |
| | +3 R | -5 S |
| | -5 U | -5 TÄHTI |
| | +3 D | +3 B |
| | +3 D | +3 L |
| | +3 Y | +5 O |
| | +3 TÄHTI | -3 O |
| | +5 D | +3 Y |



## Page 9

**Portit:**
Tavoite: Liikuta palasia siten, että kaksi leikattua palasta muodostavat ympyrän oikealle, josta pääset jatkamaan matkaa.
Tässä on porttien alkutilanne numeroituna:

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |

Klikkaa tässä järjestyksessä portteihin, joten pääset lävitse:
5, 6, 3, 2, 5, 4, 1, 2 (Ylimmäinen osa pitäisi olla ylhäällä), 5, 6, 3, 2, 5 (Alimmainen osa pitäisi olla alhaalla), 4, 1, 2, 3, 6, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 5 (Läpi meni).

vetäisi oikealla koukulla laava-altaaseen ja toisen tapoin käynnistämällä kuljettimen hihnan. Katin laskeutuessa alas oli häntä vastassa ainakin kymmenen lisää örkkiä, jolloin hän pyysi minulta apua. Kallistin laava-allasta ja örkit paistuivat elävältä.

Katin juostessa pakoon hän tarttui yläpuolellaan roikkuvaan koukkuun, minä nostin hänet kumoon ja laskin ritilän päälle, jonka alla oli joitain kuumia altaita. Huoneessa oli tukahduttavan kuuma ilma. Opastin Katin huoneen ovelle. Seuraavassa huoneessa hän kysyi minulta olisiko jotain, jolla hän voisi pestä silmänsä. Opastin häntä lisää ja hän sai silmänsä puhtaiksi. Pienen kinastelun jälkeen hän jatkoi matkaansa isoon saliin.

Puhelimme hetken aikaa, kunnes alkoi kuulua ääniä, jotka saivat Katin pelästymään ja juoksemaan ovelle, saaden kuitenkin luodista selkäänsä. Ja tähän tyssäsi minun pelini. Auttakaa joku!

Tyttö -77

## Death Gate

**Miten saan taika-amuletin kauppiaalta? Kun väitän olevani vaimon viestinviejä, kysyy kauppias ilkeitä kysymyksiä, joihin on aivan mahdoton vastata!**

Haplon

## Death Watch

**Ville Fors** (Pelit 1/95) Kai joukkioosi kuuluu velho? Mikäli näin on, mene "patsaan" sisältävän huoneen ovelle ja loitsi Enchanted Fire. Patsas onkin jäätynyt kivigolemi, joka herää henkiin. Mäiski sen aivot pellolle ja saat kivisen avaimen. Viemällä mossin baarimikolle saat myöhemmin tarpeellisen kultaisen avaimen. Täydentääksesi sarjan, etsi ensimmäiseltä viemäritasolta arvoituksia kyselevä kaivo ja vastaa klikkaamalla nuijaa. Nuijan omistava hahmo nakkaa sen kaivoon ja pääset eteenpäin.

Mene sisään ensimmäisestä ovesta ja tupsahdat hirviöiden lepohuoneeseen. Nitistä luurangot ynnä niitä johtava pappi ja saat jalokiviavaimen. Tarvitset nämä kolme avainta avataksesi tasolta neljä löytyvän oven, jonka takaa löytyy portaikko tasolle viisi. Kaupungista ei pääse muualle kuin viemäreihin, kauppoihin ja seikkailijoiden kiltaan.

Ancients

## Doom 2

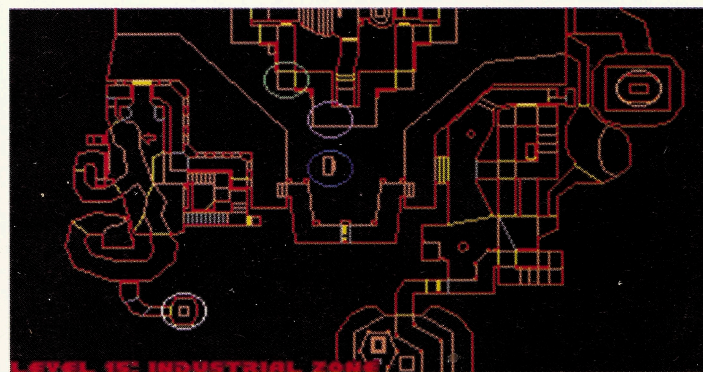
Vuosisadan vinkki: jos pelaat kaikki tasot löytäen kaikki mahdolliset salatiet (secret 100 %) pääset jatkamaan seikkailua! Saatuasi jaksossa 30 salaisuuksienselvitysprosentiksi 100, tulee uusi jakso ja lisää on luvassa, kunhan löydät kaikki salaovet tasosta 31. Kaksi kaveriani on päässyt ainakin tasoon 48, mutta jotkut ilmoittavat viralliseksi päätösjaksoksi 67.

Sami Laiho

The Spirit Worldin läpipääseminen: mene alusta suoraan ja hyppää alas tasanteelta. Mene paikkaan, josta tulee kaksi Baron of Helliä. Mene valeseinän läpi ja löydät pyörivän paalun. Ammu sitä ja saat singon. Seinässä on kolmio, jota ampumalla viereinen seinä avautuu ja pääset poispääsyyn. Kyseisellä tasolla kannattaa ampua muitakin merkkejä.

Kill 'em All

**Saha odottaa** (Pelit 1/95) Tasolta 15(!) pääsee paljon puhutuille secret leve-



Doom 2, taso 15, Industrial Zone.



Doom 2, taso 28, Spirit World.



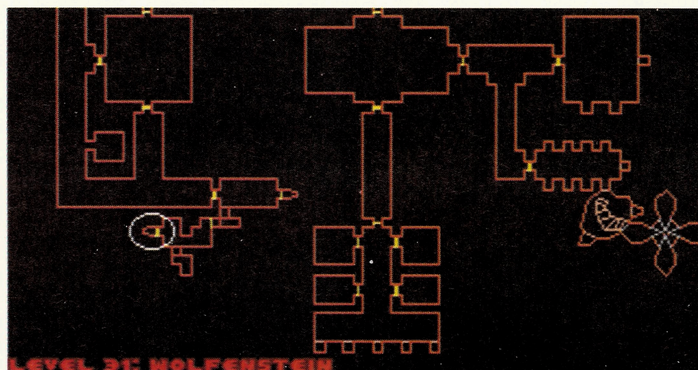

leille. Systeemin halki kulkee laavavirta, jossa tönöttää pytinki. Sen juurella on teleportti (vihreä ympyrä), jonka kautta pääsee sisään. Ota BFG-9000 ja keltainen avain. Siirry talon lounaisnurkkaan (magenta). Katso kartasta oikea kohta ja hyppää korokkeelle (sininen).

Väännä katkaisijaa ja ota haalarit. Juokse itään päin laavavirtaa. Seinä on auennut. Ota kuolemattomuus (vaaleanruskea pallo). Juokse takaisin teleporttiin. Hyppää laavavirran yli toiselle puolelle ja mene keltaisesta ovesta. Teleportti Wolfenstein-tasolle on täällä (valkoinen).

Tasolta 31 löytyy salainen teleportti (valkoinen ympyrä) seinän takaa samasta huoneesta kuin normaali teleporttikin. Tasolta 32 löytyy muutakin hubaa kuin siniset heput.

Kill 'em All

**Skäpä** (Pelit 1/95) Taso 11: Pyri tappamaan ympyrän kehältä kaikki mahdollinen. Idästä löytyy silta, jonka molemmilla puolilla on vihreät soihdut. Mene ylös, kierrä sisään takakautta (varo Arch-Vileä) ja ota sininen avainkortti. Poistu. Ennen menoa ympyrälle viimeisten rappusten yläpäässä kuuluu vasemmalta hissin ääni. Astu pari askelmaa alas mene vasemmalle. Salaluukun vasemmassa seinässä on salaovi.



**Doom 2, taso 31, Wolfenstein.**

Mene käytävää hitaasti. Suulla tiputtaudu varovasti alas korokkeelle. Täältä saat näkymättömyyden. Edessä näkyy mömmön oikealla puolella rappuset ja haulikko. Sutena sinne. Rappuset ylös ja vasemmalle länteen. Mene sinisestä ovesta ja paina pääkallonappia. Huoneen perältä pääsee taas korokkeelle ja painamaan naamanamiskaa. Sitten reipas pudotus hapon yli rappusille ja ylös. Mene vajaa 1/2 kierrosta oikealle pohjoiseen. Ympyrän keskustasta pääsee hakemaan punaisen avainkortin.

Mene noin 1/4 kierrosta oikeaan. Seinän alareunassa näkyy mömmöm rajassa luukku. Painu satsaamaan rakettivarastoja ja teleporttaa. Nyt ovat vuorossa plasma-ammukset. Korokkeelta pääsee parhaiten alas kun menee täysin keskelle ja ottaa alhaalla näkyvän tolpan sihteihin. Ja ei muuta kun juosten. Huimaa vauhtia ettet putoa. Ylös kuitenkin pääsee etsimällä pääkallokatkaisijan.

Tolpan nokasta jatka vasemmalle luoteeseen. Punaisesta ovesta sisään. Varo Hell Knightia seinän takana ja Revenantia edessä kaltereiden takana. Kalterit aukeavat automaattisesti kun niitä lähestyy. Täsmälleen kaltereiden kohdalla vasemmalla seinässä on salaovi, jonka kautta pääsee ottamaan kuolemattomuus pillerin.

Jatka ylös. Ota puku ja paina nappia. Hyppää alas. Vasemmalta ylhäältä hyökkää pari Pain Elementalia. Pinkaise oikealle ja paina pääkallonappulaa. Seinä laskeutuu alas ja pääset itse ylös. Mene jälleen ympyrän keskustaan. Ota paljastunut reppu sihtiin ja juokse korokkeelle. Jatka perälle. Tässä kohtaa kannattaa tallentaa (viimeistään).

Kapealla korokkeella vihulaisten väistely on sen verran hankalaa, että alas putoaa mielellään ainakin kerran. Rauhoituttuasi juokse alas pimeään. Täällä kierrä edessä näkyvä rakennelma vasemmalta ja oikealta. (Oikealta kun saa BFG-9000:sen.) Tapettuasi Cacodemonit painu soihtujen välistä alas. Tapa pikkuhämis oven raosta. Kierrä vasemman nurkkaan taakse ja tilaa hissi alas. Paina nappia ja mene todella ripeästi alas toiselle puolelle vastaavaan hissiin. Aikaa on vähän, hissi ei turhia odottele.

Ylhäällä paina taas nappia ja painu alas. Ovi on auki. Painu teleporttiin, hae Megasphere ja pakita takaisin. Sitten ei muuta kuin vääntämään isosta pääkallovivusta ja homma on jauhelihapihvi.

Yksi näppärä koodi: IDFA: kaikki aseet, ei avaimia.

Kill'em all

Viimeisen tason Icon of Sinin tappo vaatii tarkkuutta. Mene ylhäältä vääntämään pääkallovipua, jolloin alakerran torni nousee. Mene tornin viereen ja laske se painamalla välilyöntiä. Astu torniin ja kun se nousee, ammu raketinheittimellä pässinpään otsassa olevaan punaiseen reikään. Operaatio pitää toistaa muutamaan otteeseen.

Antti (joka voitti tonnin)



## Batmud

**Luin Pelit 6/94:stä Batmudista ja menin innolla kokeilemaan sitä. Mutta kun yritin luoda hahmoa, ruutu täyttyi koko ajan jostain ihmeellisestä huutelusta, joka tuli välillä englanniksi, välillä suomeksi. Saako noita mitenkään pois päältä?**

Juho

Suurin osa höpinöistä tulee Batmudin "radiokanavilta." Kokeile komentoa help channels. Kanavan saa pois päältä komennolla <kanavan nimi> off eli esimerkiksi sales off ja bat off. Myöhemmin kannattaa sitten pistää kanavia kuuntelulle. Hyödyllisiä kanavia ovat sales, wanted, alert ja kiltakanava (gms.) Bat, fin ja chat ovat täynnä turhaa lässytystä. –kl

## Dreamweb

**Mitä Chapelin talon jäännöksillä pitää tehdä? Pitäisikö talon räjähdyksestä raporttia tekevälle poliisille tehdä jotain? Mitä boathousella pitäisi tehdä, että pääsisi Under Woodin luo? Mistä saa selville Beckettin kortin salasanan?**

Sere

## Dragonsphere

Salathan Pathan lampihirviöön tehoaa taikapallo. Taian saa pelin alussa kuningattaren neuvotteluhuoneen lattialta.

Mika

**Ukkeli Sanwen tornista** (Pelit 1/95) Salathan lammikossa asuva hirviö hoidetaan heittämällä sitä prinsessalta läksiäislahjaksi saadulla kilpikivellä. Kilven ympäröidessä hirviön leikkautuu otukselta samalla pari lonkeronpäätä. Käytä lonkeroita teleportin karmiin Sanwen tornissa, jolloin saat portin pois oven edestä. Ritilöiden alla hehkuva pätsi sammutetaan sijoittamalla irrotettu teleportteri ikkunaan, josta taikavesiputous saa alkunsa.

Avatar

**Miten pääsen shifting monsterin ohi? Entä miten saa kruunun, jolla pääsee salakäytävään?**

Pekka

**Mistä saa ämpärin, joka pitää ripustaa talon seinässä olevaan vipuun?**

Jani

**Miten pääsee keijujen maahan? Entä kuinka labyrintistä läpi? Miten selviän muuttujien maan "paalmansterista?" Tarvitaanko johonkin kaikkia kaliffin lahjoja? Mitä tornin kasveille pitää vastata? Miten kaivoon pääsee ilman, että henki menee? Miten aukeaa tapaamishuoneen salaovi?**

Sir Sierra

## Eco Quest

**Mitä pitää tehdä vedenalaisessa luolassa? Olen raivannut kivet seinämästä ja löytänyt rautalaatikon. Miten sen saa auki? Minulla on rätti, atrain, terävä simpukka, kalan luu,**

**vesipumppu, myrkkypiikki, sekoitus pipetissä, peili, iso avain, rautasaha, lähetin ja paperikääryle.**

Sierrafani

Öljyä laatikon saranat rätillä ja avaa se avaimella. Pue löytämäsi suojapuku yllesi ja jatka raivausta. –Om

## Inca 2

**Mitä tehdä junailun jälkeen? Olen puhdistanut kassakaapin lukot ja katkaissut köyden laatikon ympäriltä.**

Atahualpa

**Olen jumissa toisessa puzzlessa. Minulla on kivi, kokaiinilehtiä ja köyden ja kepin yhdistelmä. Heitän kivillä vartijaa ja köysikeppi menee portin päälle. Miten pääsen pois ruudusta?**

Onneton Atahualpa

## Indy & Atlantis

**Pulassa oleva 10-vuotias** (Pelit 8/94) Ankeriaspatsasta ei saa temppelistä, vaan Islannista. Temppelissä avaa öljylamppu ja käytä sitä erikoiseen koristekuvioon. Ota kuvio pois seinästä ja aseta se norsun kärsäksi. Vedä/paina kärsää ja saat salaoven auki. Ota haudasta orichalcum-helmi ja matkusta Islantiin. Mene siellä kaivokseen ja tunge helmi seinässä olevaan patsaaseen. Ota patsas ja vie se herra Costalle. Saat tietoa Platon kadonneesta kirjasta.

The Lost Viking

## Jazz Jackrabbit

**Miten pääsee salatasoon?**

Sir Sierra

Mikäli tarkoitat kolmiulotteisia bonustasoja, niihin pääsee keräämällä timantin suorituksenalaisesta kentästä. Toiseen salatasoon pääset kentästä, josta löydät papukaijan. Vapauta se ja läpäise taso sen kanssa, jolloin pääset lintutasolle. –Om

## Jungle Strike

| Taso | Koodi |
|---|---|
| 2 | RVTGZJD3N6T |
| 3 | 9SMFBR9W4H6 |
| 4 | X7SCJ3RVLH6 |
| 5 | V6F9SDKB76D |
| 6 | W7LMKTLSZ3L |
| 7 | TN4ZK9WT7M4 |
| 8 | 7LPYVL6MHFR |
| 9 | N4CJKTL4SCJ |
| 10 | LSF3LCFDYXZ |

Markku Suomela

## Jurassic Park

**Ikuinen JP-fani ja The Spitter** (Pelit 1/95) Lentoliskotasossa pitää työntää kiviä ylhäältä portaiksi, jotta pääsisi alas sillalle hakemaan tytön.

Jupperi

## King's Quest IV

**Elma Vaamlietti** (Pelit 8/94) Yksisarvinen pitäisi viedä Holotten linnaan, mutta ensiksi pitäisi löytää sille suitset, joita en ole itsekään löytänyt. Vesiputouksen taakse mentyäsi ota maasta lauta ja sytytä kääpiöltä saamasi öljylamppu.

Peikko pelkää valoa, eikä tule lähelle. Kauempana luolissa aseta lauta rotkon päälle ja kävele yli. Ulkona hypi mättäitä pitkin puun luo, hypnotisoi käärme huilulla, ota hedelmä ja palaa takaisin.

The Lost Viking

## Kyrandia 3

Alkaako Kyrandian saari tympiä? Tässä luultavasti helpoimmat poispääsyohjeet.

Kasvata inventaariotasi ottamalla kaatopaikalta suora tai vääntynyt naula (kumpikin kelpaa). Lisäksi Brandonin saapas on hyödyllinen.

Mene kaatopaikalta pois, sekä linnasta yksi (1) ruutu alaspäin. Näet alaruudussa mielenkiintoisen vempaimen, joka on teleportti Kyrandian keskustaan. Siirrä luusi sinne. Ovi, jossa on iso lukko näyttää hieman tutulta. Paha kun olet, päätät tiirikoida sen naulalla.

Olet nyt lelutehtaalla, jossa on takana pieni ovi. Pelkästä mielenkiinnosta avaat oven ja astelet sisään. Tarkistat laatikot ja löydät pähkinä-narussa-vempaimen. Ota se ja sänkysi alta sauvasi. Poistu kaupungista ja suuntaa ilkeät tassusi maatilalle.

Sisäisestä maatilasta löydät säkin, joka on täynnä seesamin siemeniä. Varasta kaksi siementä. Palaa kaatopaikalle, jossa päätät tehdä pikkuilkeätä oravalle. Aseta syötiksi parin metrin päähän seesamin siemeniä (1 kpl). Orava innostuu niistä ja alkaa syöpötellä terveysruokaa.

Kun orava on syönnin hurmiossa, ota esiin vanha lelusi (pähkinä-narussa) ja ala hypnotisoida oravaa. Taikasanojen jälkeen orava on sinun henkilökohtaista omaisuuttasi. Kävele ruudusta pois ja takaisin sekä suorita siemen-hypno-juttu uudestaan.

Kaksi oravaa omistavana narrina päätät mennä takaisin lelutehtaalle. Malcolmin pitäisi nyt tehdä kolme nahkapalloa. Onnistut tekemään ne, jos laitat kummatkin vivut masiinassa osoittamaan alaspäin. Voit tsekata vielä isosta kirjasta masiinan vieressä, että vivut ovat oikein. Jos kirjasta tupsahtaa ulos sininen pallo leijailemaan ilmaan, niin kaikki on OK.

Syötä koneeseen yksi (1) orava. Paina koneen oikealla puolella olevasta paneelista alempaa nappia. Ota pallo ja toista oravanlaitto-nappulanpainaminen yhden kerran, kolmannella kerralla käytä Brandon kuninkaan kenkää. Nyt sinulla pitäisi olla kolme nahkapalloa, marssi sirkuslaivalle.

Vartija päästä sisään vain työntekijöitä. Jos kumminkin pitäisit koeesiintymisen, sen varalta jos hän palkkaisi sinut. Tämä onnistuu klikkaamalla yhtä kolmesta nahkapallosta itseesi.

Olit mahtava. Vartija palkkaa sinut. Pääset eroon Kyrandiasta (ainakin vähäksi aikaa).

### Kalamaailma

Oletko pitkästynyt yksinkertaisesti typeriin jätkänshakin peluuhetkiin?

## Nahlakh

Ryhmää kootessa kannattaa tehdä kaksi maagia, kaksi pappia sekä neljä taistelijaa, joista yksi osaa tiirikoida ja käyttää tarvittaessa heittoaseita. Asekyvyissä kannattaa ainakin yhdelle hahmolle panostaa kahden käden miekkaan, sillä pelin edetessä löytyy yksi erittäin tehokas sellainen. Kannattaa myös tehdä pari yhden käden miekkaa käyttävää soturia, sekä yhdellä panostaa jouseen. Papeilla ja maageilla ei asekyvyillä ole väliä, sillä he käyttävät kuitenkin loitsuja hätätilanteessakin.

Pelin alussa on hyödyllistä mennä Nedlystä löytyvään varkaiden killan kellariin ennen koboldilauman lahtaamista. Rahat kannattaa tuhlata alussa haarniskoihin ja aseisiin taikaesineiden sijasta. Kaupungeista löytyy ominaisuuksien kouluttajia, ja näitä varten kannattaa säästää rutkasti rahaa. Toinen rahareikä on esineiden lumoaja, joita löytyy kahdelta muulta saarelta. Ensimmäisen saaren tutkittuasi on parasta mennä ensin aavikkosaarelle, jolle pääsee Nedlystä, ja sitten vasta pienemmälle, mutta vaarallisemmalle viidakkosaarelle, josta löytyy portti Nahlakhiin. Porttia varten tarvitaan kolmetoista avainta, jotka löytyvät ympäri saaria hirviöjohtajien aarteista.

Nahlakhiin mentäessä täytyy jokaisella hahmolla olla mukanaan rautaesine, jottei hän kuolisi ulottuvuusmatkassa. Kaikki epämaagiset esineet tuhoutuvat, joten kaikki tarpeellinen kannattaa lumota. Vaikeissa taisteluissa on pari varmaa voittokeinoa, jos vihollisilla ei ole hyviä maageja. Toinen on muodostaa ryhmän ympärille muuri GBX-loitsulla ja tappaa viholliset KSM-, BYZ-, INH- ja KYC-loitsuilla. Toinen keino on siirtää vihollisista yksi kerrallaan muurin sisäpuolelle EOO-loitsulla ja hakata se taistelijoilla kuoliaaksi. Kannattaa muistaa kerätä talteen kaikki mahdolliset rauta-aseet, sillä ne aiheuttavat demoneille suurta vauriota.

Itse Nahlakh-pelin löydät Pelit-BBS:stä, versiona 1.21. (NAH121.ZIP).

### Lisää taikoja:

| | | |
|---|---|---|
| Light | WBL | sokaisee yhden vihollisen |
| Frost Bolt | RMI | heittää suuren jäävasaman |
| Reveal | WML | paljastaa näkymättömät viholliset |
| Sleep | RMS | aiheuttaa yhden vastustajan nukahtamisen |
| Web | WBK | luo pienen verkon |
| Feeblemind | INE | alentaa vastustajan älykkyyttä |
| Flame Jet | RDF | heittää pitkän tulikartion |
| Flash | WYL | sokaisee vihollisia suurella alueella |
| Shock Weapon | CRC | hahmon ase aiheuttaa sähkövaurioita |
| Sleep Weapon | CRS | hahmon ase nukuttaa vastustajia |
| Stinking Cloud | WBP | luo pienen myrkkypilven |
| Antimagic | ZNC | vaikeuttaa vihollisen loitsuja |
| Dispel Magic | INC | poistaa loistuvaikutuksia kohteelta |
| Drain Strength | INU | imee vihollisen voimaa |
| Drain Health | INH | imee vihollisen kestävyyttä |
| Gas Cloud | WYP | luo suuren myrkkypilven |
| Great Ice | WYI | luo suuren jääalueen |
| Great Web | WYK | luo suuren verkon |
| Invisibility | SNL | muuttaa hahmon näkymättömäksi |
| Frost Jet | RDI | heittää pitkän jääkartion |
| Lightning Bolt | RDC | heittää salaman |
| Quickness | SYV | hahmo voi lyödä tai loitsuta liikkeensä verran |
| Clone | WVH | tekee hahmosta tai vihollisesta kopion |
| Mass Confusion | ZNE | sekoittaa usean vastustajan mielen |
| Prayers: | | |
| Protection | TMQ | antaa hahmolle suojaa loitsuja vastaan |
| Free Action | NMN | poistaa hahmolta halvaannuksen |
| Stun | KIN | pökerryttää vihollisen |
| Disease | KCP | aiheuttaa viholliselle taudin |
| Poison Weapon | VRP | hahmon ase myrkyttää |
| Restore Ability | NST | palauttaa hahmon menettämiä ominaisuuspisteitä |
| Terror Weapon | VRJ | hahmon ase saa vastustajan pakenemaan |
| Charm | DOE | vihollinen tulee puolellesi |
| Create Food | UBC | luo ruokaa |
| Regeneration | TNC | hahmon vauriot paranevat itsestään |
| Mass Armor | QBQ | kaikki hahmot saavat lisää suojapisteitä |
| Mass Awaken | NHS | herättää kaikki tajuttomat hahmot |
| Mass Cure | NHP | parantaa myrkytyksen kaikilta hahmoilta |
| Mass Fear | HYJ | aiheuttaa monen vihollisen pakenemisen |
| Mass Heal | OHC | parantaa kaikilta hahmoilta vähän vaurioita |
| Mass Protection | QMQ | antaa kaikille hahmoille loitsusuojaa |
| Mass Regeneration | QNC | kaikki hahmot paranevat itsestään |
| Mass Turn | HNZ | aiheuttaa kaikille epäkuolleille vauriota |
| Mass Wound | HIC | aiheuttaa monelle viholliselle verenvuodon |
| Summon Demon | BYZ | kutsuu demonin taisteluun |
| Summon Insects | BIH | kutsuu hyönteisiä apuun |
| Banish | KYZ | aiheuttaa demonille vahinkoa |
| Full Heal | OYC | parantaa hahmolta kaiken vaurion |
| Severe Wound | KYC | aiheuttaa viholliselle paljon vauriota |
| Summon Golem | BYX | kutsuu golemin apuun |
| Fire Storm | CYF | luo tulimyrskyn |
| Hail Storm | CYI | luo jäämyrskyn |

Mister L




Häviä kuningattarelle, jos voit ja pistä tunne-mittari valehtelevalle. Mielistele kuningatarta tarpeeksi ja pääset pois. Lampsi ylös, vasemmalle ja pääset kouluun.

Kutita pikkukalaa, josta syntyy pientä mellakkaa. Kun opettaja tuomitsee (syytontä) pikkukalaa, niin ota ja varasta hänelle tarkoitettu omena. Syö omena ja saat madon. Kerää matoja tarpeeksi.

Aina kun peli kutsuu pelaamaan, anna yksi mato kuningattaren vartijalle. Hän lupautuu pelaamaan puolestasi.

Malcom

**Miten ja mistä Malcom löytää valepuvun? Mitä tehdään leluilla ja kermalla? Mitä hautausmaalla pitää tehdä haamun kanssa puhumisen jälkeen? Miten voi paeta vankilasta?**

Chuck D & Flavour Flav



**Olen kalamaailmassa, enkä osa taikoa kuningasta takaisin henkiin. Miten Royal seance tehdään, mitä siihen tarvitaan ja mistä tarvittavat esineet löytyvät?**

Malcom Pulassa

Royal Seance tehdään asettamalla sanomalehti ja kolikko lattialle, kun ruudussa on samanaikaisesti seitsemän mermania. Sanomalehden löydät kaatopaikalta ja kolikoita lepakkokalalta. –tl

**Miten saa tyhjäksi paikan, jossa on paljon ihmisiä? Mitä pitää tehdä oudolle pojalle?**

Malkom

Huonetta ei tarvitse tyhjentää. Mikä ihmeen outo poika? Vähän tarkempia kysymyksiä kiitos. –tl

## Larry 3

**Mitä patsaalla pitää tehdä? Kuinka pääsee Fat Cityn jäseneksi? Mistä löytyy Patti? Mitä toimistossa pitää tehdä, entä mihin kukkia tarvitsee? Mihin ruohoa tarvitsee ja miksi?**

Atahualpa

Naamioidu alkuasukkaaksi tekemällä ruohohame ja pukemalla se uimapukukopissa päällesi. Myy sitten patsas hiekkarannalla makaavalle blondille. (Annoithan hänelle jo luottokortin ja saitko häneltä?) Toimistosta tulee hakea eropaperit ja sinne kannattaa mennä myöhemmin höyhenpuvussa käväisemään... Patti ilmestyy kasinon pianohuoneeseen. Fat Cityn jäsenkortin löydät erotodistuksesi välistä. –Om

## Nethack 3.1

**Kuinka pääsee Elemental planeseille (1.krs?) ja pohjimmaisiin kerroksiin? Olen jumissa paikassa, jossa jalkojen alla tuntuu omituista värinää. Ei auta kaivaminen, ei wand of digging eikä wizard-mode. Mitä tehdä?**

Kill'em all

## Police Quest I

**PQ:ta 386-nuhapumpulla** (Pelit 1/95) Sinisellä Cadillacilla ajavan huumediileri hoidetaan seuraavasti. Pysäytä auto ajamalla sen eteen ja kutsu apuvoimia (call backup). Kun Jack on saapunut, nouse autostasi ja lataa ase. Komenna tyyppi ulos omastaan, käske häntä pysähtymään, nostamaan kädet ylös ja makaamaan maahan (get out, halt!, hands up, lie down, cuff hands, check man, read rights ja go to backseat).

Kirjoita muistiin löytämäsi aseen sarjanumero ja anna ase Jackille. Aukaise hansikaslokero, ota vihko ja ajokortti. Aukaise takakontti ja katso huumeita (look gun, give gun to Jack, open box, get notebook, get license, open trunk, look dope). Aja vankilaan ja kirjaa pidätyksen syyksi huumausainerikos.

Jupperi

**286:n omistaja** (Pelit 8/94) mene huoneeseesi ilmoitustaulun eteen ja kirjoita get clipboard. Selaa lista esille nuolilla ja kirjoita get list ja return clipboard. Mene nyt arkistokaapin ja kirjoita open cabinet, get hoffman file ja keep hoffman file.

XXX Dude

**Olen puistossa pidättämässä huumetrokareita, mutta en keksi mitä pitäisi tehdä. Auttakaa joku tai aamut loppuvat ennen peliä.**

Viestimies Staack

## Police Quest 2

**Tahtoo päästä läpi** (Pelit 1/95) Aja West Roseen, jossa löydät ruumiin auton peräkontista. Toimi kuten kuuluu. Käy Marien talossa kurkistamassa tuhkakuppiin ja vie todistuskappale poliisiasemalle. Käytä tietokonetta, aja majataloon ja jos sinulla on pidätysmääräys, saat ID:tä näyttämällä

## Heretic

Avaa tallennustiedosto (HTICSAV?.HSG) johonkin heksaeditoriin ja muuttele sitä seuraavasti.

| Osoite | Vaikutus | Muuta arvoksi |
|---|---|---|
| 60 | Terveys | FF FF FF |
| 64 | Haarniska | E7 03 |
| EC | Haavoittumattomuus | FF FF FF |
| FC | Voimatoteemi | FF FF FF |
| F0 | Varjopallo | FF FF FF |
| F8 | Soihtu | FF FF FF |
| 10C | Keltainen avain | 01 |
| 110 | Vihreä avain | 01 |
| 114 | Sininen avain | 01 |
| 150 | Käsineet | 01 |
| 158 | Sauvakristallit | E7 03 |
| 170 | Edellisten maksimi | E7 03 |
| 13C | Lumottu jousi | 01 |
| 15C | Lumottu nuoli | E7 03 |
| 174 | Edellisen maksimi | E7 03 |
| 140 | Lohharin kynsi | 01 |
| 160 | Lumottu kynsi | E7 03 |
| 178 | Edellisten maksimi | E7 03 |

The God that failed

Huijauskoodit:

| | |
|---|---|
| QUICKEN | Kuolemattomuus |
| RAMBO | Kaikki aseet |
| GIMMExy | y=määrä, x=esine (a-kuolemattomuus, b-näkymättömyys, c-energiaa, d-energia täyteen, e-lisää tulivoimaa, f-soihtu, g-aikapommi, h-kananmuna, i-siivet ja j-teleportti.) |
| SKEL | Kaikki avaimet |
| RAVMAP | Lisäyksiä karttaan |
| KITTY | Seinien läpikävely |
| ENGAGExx | Hyppää kenttään xx. |
| PONZE | Täysi energia |
| SHAZAM | Lisää tulivoimaa |
| MASSACRE | Tappaa kaikki viholliset kentästä |
| COCADOODLEDOO | Muutut kanaksi |
| IDKFA | DOOM 1 |
| IDDQD | DOOM 2 |

Teijo Hakala

## Rise of the Triad

Kirjoita DIPSTICK, jotta saat huijaustilan päälle ja seuraavilla kirjainyhdistelmillä peli helpottuu huomattavasti:

| | |
|---|---|
| GOTO | Hyppää seuraavalle tasolle |
| GOOBERS | Aloittaa nykyisen tason alusta |
| REEN | Sama kuin GOOBERS |
| GOGATES | Poistu DOSiin |
| GOARCH | Poistuu nykyiseltä tasolta |
| CHOJIN | Haavoittumattomuus + aseet |
| TOOSAD | Väliaikainen haavoittumattomuus |
| FLYBOY | Lentäminen |
| BADTRIP | Känni päälle |
| BOING | Pelihahmo muuttuu elastiseksi |
| SPEED | Ei kitkaa |
| PANIC | Palauttaa normaaliksi |
| WHACK | Lyö pelaajaa |
| 86ME | Tappaa pelaajan |
| DIMON | Varjostus päälle |
| DIMOFF | Varjostus pois päältä |
| LONDON | Sumu päälle |
| NODNOL | Sumu pois päältä |
| SHINEON | Lisää valoa |
| SHINEOFF | Vähentää valoa |
| GOTA386 | Poistaa lattia-, ja kattografiikat |
| GOTA486 | Lattia-, ja kattografiikat päälle |
| SHOOTME | Luotiliivit |
| BURNME | Suoja tulelta |
| LUNGDUNG | Suojanaamari |
| SIXTOYS | Kaikki avaimet ja luotiliivit |
| HUNTPACK | Kaikki avaimet, luotiliivit, IR-ohjukset |
| JOHNWOO | Tuplapistoolit |
| PLUGME | MP 40 KK |
| VANILLA | Sinko |
| FIREBOMB | Ampuu tulipommin |
| HOTTIMES | Lämpöhakuinen ohjus |
| BOOZE | Ohjukset, jotka lentävät minne sattuu |
| BONES | Tuliseinäsinko |
| SEEYA | Pysyvä haavoittumattomuustila |
| RIDE | Ohjuskamera päälle |
| WHERE | HUD päälle/pois päältä |

Petri Koivistoinen

huoneen avaimen. Kutsu apuvoimia, asetu oven vieren ja potkaise se auki.

Kaasun hälvettyä etsi huoneesta neljä todistetta. Palattuasi poliisiasemalle, soita Colbylle ja kerro hänelle Bainsiista. Käy ampumaradalla, aja lentokentälle, osta lippu Steeltoniin ja pyydä samalla saada soittaa Steeltonin poliisiasemalle.

Mene ylös liukuportaita, kävele ylös toimistoon, näytä ID-korttia, mene ilmaisimien läpi, nouse lentokoneeseen, istu Keithin viereen ja kiinnitä turvavyö. Pyydä vettä ja jää odottamaan terroristeja. Irrota vyö, lataa ase, vedä se ja ammu kumpikin rättipää. Tutki naamioidun terroristin taskut ja mene kylpyhuoneeseen purkamaan pommi annettujen ohjeiden mukaisesti.

Steeltonissa kävele itään kunnes näet viemäriluukkuun. Kulje kaasun läpi nopeasti, löydät myöhemmin suojanaamarin, jonka avulla voit kulkea hieman vapaammin kaasupilvissä. Aikasi kuljettuasi löydät Marien. Rauhoittele häntä ja päästä köysistä. Mene putken taakse ja vedä ase valmiiksi esille. Tulita Bainsia heti kun hän on samalla vaakatasolla.

Marko N

## Police Quest 4

Hieman apua loppuun. Kun olet nukahtanut teatteriin ja Thurman on ajanut sinut pois, mene puistoon. Sido naru koiran kaulaan ja seuraa sitä junalle. Murra ovi sorkkaraudalla ja tutki taloa taskulampulla. Kun huomaat lukitun puisen oven, tiirikoi se auki puukolla.

Kävele portaiden yläpäähän ja katso 180 asteen peilillä oven aukinaisesta yläpäästä. Avaa ovi ja astu sisään. Aukaise jääkaapin ovi ja kirjaa naama (heh heh) muistiin. Kävele kaksi ruutua vasemmalle. Kun tulet käytävään, jossa koira istuu edessäsi, anna sille Hickamanin pillereitä. Koira taantuu ja pääset sen ohi.

Mene kauimmaisesta ovesta ja tulet makuuhuoneeseen. Avaa kaappi ja katso sinne. Siirrä punaista kangasta ja löydät luukun. Avaa se ja kävele alhaalla kohti punaista valoa, jolloin pääset teatteriin.

Tutkiskele ruumista ja poistu aulaan. Löydät tölkin sisältä avaimen. Mene naisten käymälään avaa pyyhekotelo avaimella. Kirjaa neula ja ota se pussiin. Palaa teatterin puolelle ja avaa oikeanpuoleinen ovi avaimella. Käytä taskulamppua ja sinut lyödään tainnoksiin.

Kun heräät, huomaat olevasi tutussa paikassa. Ota pallo ja heitä se ikkunasta ulos. Tyhmä koira hyppää perässäsi. Kävele oikealle ja avaa jääkaappi. Ota suusta sytytin ja mene käytävään. Ensimmäinen ovi vasemmalta vie vessaan, josta saa geelipullon. Sytytä ponnekaasut sytkärillä, mene makuuhuoneeseen ja liekitä murhaaja. Sen pituinen se.

John "Superkyttä" Carey

## Quest for Glory 2

Paladiinistatusta havitteleville tiedoksi, että polku jalouteen ei pidä sisällään yhtään kunniapisteen menetystä. Palkkio onnistuneesta suorituksesta on liekehtivä miekka.

Jalo paladiini

**Mitä pitää tehdä Ad Avikselle? Mitä elementaaleilla tulee tehdä?**

Sierrafani

Ad Avis tulee luonnollisesti eliminoida. Taistelijalla kaada hänen vasemmalla puolellaan oleva astia potkaisemalla. Maagi tönii mokoman force boltilla kumoon. Varas puolestaan "joutuu" kiertämään palatsin haaremin kautta ja heittämään astiaa tikarilla.

Elementaaleja käytetään Ad Aviksen loitsuja vastaan. Tuli valaisee kun on pimeää, maa antaa voimaa puulle ja vettä käytetään Raseirin pelastamiseen. Ilmaelementaalilla pyydystetään vesielementaali. –Om

## Quest for Glory 4

Nukkeongelma on vaivannut monia ja kyseisen lelun saamiseksi pitää peli ensin päivittää. Tämän jälkeen nuku majatalossa omassa huoneessasi tunti kerrallaan, kunnes ilmestyy teksti, että alat tulla väsyneeksi. Lähde pois huoneesta ja Domovoin pitäisi olla alakerrassa. Puhele kaikkia ja mene nukkumaan.

Seuraavana päivänä toista sama juttu. Jos olet pelastanut sen toisen Domovoin ennen tällä kertaa puhuttuasi voit ottaa nuken kaapista. Tanyan pelastaminen ei onnistu ilman Domovoin käskyä. Eli joskus majatalossa nukkuessasi Domovoi ilmestyy sängyn päähän ja käskee sinun tuoda Tanya Eranas Staffin viereen.

Ville Vainio

## Litil Divil

Aloita peli seuraavilla parametreillä

| **Parametri** | **Vaikutus** |
|---|---|
| KmCiNpOcKeT | Loikkaa seuraavaan tasoon painamalla F1. |
| MEANING | Täydet energiat Shift-T:llä. |
| DONKEY | Saat lisää aarteita painamalla F1. |
| NICOLE | Voit kävellä muurien läpi painamalla shift-P. |
| Grumpy | Saat lisää avaimia painamalla K-kirjainta. |

MJT

## Desert Strike

| | |
|---|---|
| DESERT1DE004FF | Hellfire-ohjukset |
| DESERT1DDE08FF | Hydrat |
| DESERT1A780EFF | Polttoaine |
| DESERT1CCA04FF | Panssari |
| DESERT1A7906FF | Elämät |

The God that failed

## Railroad Tycoon

Paina pelin aikana F1 ja sitten $ tai $$. Kestää hetken ja saat ison pinon rahaa.

Harri Hirvasniemi

Joku X (Pelit 8/94) Kaksoisradasta en tiedä, mutta rahaa saa huijattua kun painaa shift pohjassa nelosta silloin, kun kartta tulee esiin. Toinen tapa on rakennella alussa voimaloita niin kauan kunnes rahasi ovat miinuksella. Jatka rakentelemista kunnes tilisi vierähtää mustan puolelle.

M.P.T

## Descent

Huijauskoodit:

| | |
|---|---|
| GABBAGABBAHEY | Huijaukset käyttöön |
| SCOURGE | Kaikki aseet |
| MITZI | Kaikki avaimet |
| RACERX | Kuolemattomuus |
| GUILE | Näkymättömyys |
| TWILIGHT | Täydet suojat |
| FARMERJOE | Hyppää kenttään x. |

Teijo Hakala

## Settlers

Yritä piirittää vastustajasi heti alussa eli rakenna niin paljon kuin voit rajavartioita. Kun saat vastustajasi ympäröityä voit rauhassa kehittää omaa yhteiskuntaasi. 10. tason koodi on ACORN.

Ville Vainio

## Rebel Assault

Tasokoodit:

| **Taso** | **Normaali** | **Vaikea** |
|---|---|---|
| 4 | Biggs | Ackbar |
| 7 | Kaiburr | Fornax |
| 11 | Mynock | Besbin |
| 15 | Dagobah | Kessel |
| ? | Mimban | Organa |

MJT

## Space Quest I

**Miten pääsee pois aavikolta? Pitääkö Orat-hirviölle tehdä jotain? Jos pitää, niin mitä?**

Hhirvi

Harhauta hämähäkkirobotti perässäsi Oratin luolaan ja piiloudu kiven taakse. Orat tuhoa robotin. –PJM

## Space Quest 2

**Kun menee kuoppaan ötökköjen kylässä, tulee aivan pimeään paikkaan. Vähän ajan kuluttua joku tappaa minut. Mitä teen?**

Tylsyys iskee

Laita loistava jalokivi suuhusi ja johan kirkastuu. –Om

## Speedball 2

Aloita cup. Mene semifinaaleihin ja tallenna peli. Paina esciä ja aloita uusi cup. Paina taas esciä ja lataa tallentamasi peli. Cup alkaa alusta ja pelaajasi ovat yhtä hyviä kuin semifinaalissa. Maalin saat tehtyä helposti heittämällä roikun maaliin ja seuraamalla palloa. Jos pallo ei mene maaliin taklaa maalivahti ja heitä maali.

Ville Vainio

## Star Control 2

Paras tapa hakea planeetan pinnalta jotain on nopeita edestakaisia hyppyjä käyttäen. Tämä voi tuntua turhauttavalta, mutta säästyypähän miehistöä.

Syreen

## Theme Park

Omaa Linnanmäkeään suunnitellessa kannattaa muistaa, että ihmisten mieliala laskee hyvin helposti. Muista näin ollen kuunnella heidän mielipiteitään jatkuvasti. Suurimmat rahatulot eivät tule suinkaan vekottimista, vaan matkamuistoista ja ruuasta.

Hyvä laitteidensijoitus on kaiken A ja O. Vuoristorata, joka syöksyy synkän metsän läpi, on takuuvarmasti kiinnostava kohde. Ilmapallokauppa sisäänkäynnin vieressä houkuttelee ihmiset tuhlaamaan rahansa kun heillä vielä on millä mällätä.

Henkilökunta on hyvin tärkeää. Siivoojat pitävät matkamuistomyymälöiden ympäristöt puhtaina ja mekaanikot laitteet ehjinä. Nyrkkisääntönä voi pitää yhtä mekaanikkoa kolmea laitetta kohtaan.

Härkäsammakko

**Miten saan vuoristoradan toimimaan? Rata on kunnossa ja valmiiksi rakennettu. Minulla on jonotus- ja poistumistie vehkeeseen, mutta väki ei mene sinne. Entä miten saan lisättyä siihen silmukoita?**

Little People

## Superfrog

**Miten 6.4-tason neljännen oven saa kytkettyä päälle?**

Hydrofrog

## The Incredible Machine

Koodi viimeiseen tasoon: GULF-53FA81PYD8C

Ville Vainio

## Hugo I

Apua (Pelit 8/94) Ruokasalissa tarjoilija kysyessä jotain vastaa myöntävästi ja saat mieheltä kyljyksen. Mene seuraavaksi koiran huoneen ovelle ja kirjoita valmiiksi "throw chop to dog." Mene sisään ja paina enteriä. Jää odottamaan ja koira menee kyljyksen kimppuun unohtaen sinut.

PQ-Boy

## Hugo II

Ville Fors (Pelit 1/95) Sokkeloista ei löydy muuta. Ruuvitaltalla avaat kassakaapin ja dynamiitilla räjäytät kaivon pohjalla olevan kiviröykkiön, jos et kastellut tulitikkuja. Olohuoneeseen pääset pelin loppupuolella seuraavasti: palvelijan lörpötellessä vie kissalle kello ja palaa nopeasti takaisin. Kun palvelija lähtee kellon kutsusta käy hakemassa albumi kabinetista ja mene poliisin perässä olohuoneeseen.

Marko N

**Mitä pitää tehdä kun vanha ukko pökertyy? Minulla on pullo, tulitikkuja, ase ja kello.**

PQ-Boy

Pelit-lehden tilaajana voit voittaa
IBM ThinkPad -kannettavan!




Hi winner!

# IBM ThinkPad voittajalle

Tiesitkö, että voit voittaa 30.000 mk:n arvoisen IBM ThinkPad 360 CE -tietokoneen lisävarusteineen. Pelit-lehden tilaajana olet automaattisesti mukana Helsinki Media Erikoislehtien 2.5.1995 järjestämässä arvonnassa.

Jos et vielä ole tilaaja, ota nyt puhelin käteen ja soita samantien Asiakaspalveluumme: (90) 120 670

Voit voittaa uuden ajan kannettavan ja saat Pelit-lehden edullisen kestotilauksen ensimmäisen 12 kk:n jakson (10 lehteä) vain 228 markalla.

Jos et halua tilata Pelit-lehteä nyt, voit silti osallistua arvontaan lähettämällä postikortin: Helsinki Media Erikoislehdet, Asiakaspalvelu, PL 21, 01771 Vantaa.

PELIT




## Lost Vikings

Viimeisen kentän koodi on MSTR.

Harri Hirvasniemi

## Sleepwalker

Laita pause päälle ja kirjoita dingadingdangmydangalonglinglong, jonka jälkeen enteriä painamalla pääsee seuraavaan tasoon. Painamalla tab ja D samanaikaisesti saa jotain muuta kivaa.

MJT

## Universe

**Olen jumissa Coroksessa. Miten pääsee vartijapatsaiden ohi? Olen ladannut voimajalokiven paristoilla, mutta se ei näytä riittävän.**

Tomahawk

## Centurion

Voitat hevoskilpailuja ainakin helpoimmilla tasoilla menemällä aivan oikeaan reunaan ja paahtamalla siellä vain täysillä.

Ville Vainio

Tappelut puolestaan voittaa helposti keskittämällä joukot yhteen nippuun ja listimällä vihollisyksiköt nopeasti. Ratsumiehet ovat vaarallisimpia, mutta jalkaväkeä ei kannata aliarvioida. –Om

## Xatax

Kokeilkaapa seuraavaa koodia: H756BK-5E6PXT.

Pärse the Big Guy

## Zak McKracken

**Joulupukki ja 286:n rämpyttäjä** (Pelit 8/94) Neljännentoista kadun viimeisestä ovesta ei voi mennä. Leipää (homeella tai ilman) saa vain soittamalla leipomon ovikelloa. Puhelinyhtiön takahuoneessa ei tule tehdä mitään, paitsi jos muukalaiset kaappaavat sinut, jolloin kristallit pitää ottaa kassakaapista.

San Franciscon lentokentällä on punkkari, jolta voi ostaa kirjan. Kiikuta kirja Miamin pummille, jolloin saat viskipullon, joka annetaan Annelle. Tämä juovuttaa Lontoossa Stonehengen vartijan, jonka jälkeen sähköaidan virran saa kytkettyä pois päältä ja aidasta pääsee läpi käyttämällä sivuleikkureita.

Sfinksin jalkaan piirrettävän kuvion löytää Marsista, jättiläispään sisältä löytyvästä karttahuoneesta (ensimmäinen ovi vasemmalta). Egyptin pyramidissa voi ainoastaan sytyttää soihdun myöhempää hyötyä varten.

Marsissa olevan kulta-avaimen saa seuraavalla tavalla: laita kasetti nauhuriin (boom box) ja laita se nauhoittamaan. Mene sitten oikean- tai vasemmanpuoleiselle suljetulle ovelle isosta kasvosta ja työnnä pylvään päässä olevaa palloa. Syntyvä melu taltioituu äänittävälle kasetille. Mene keskimmäiselle ovelle ja laita nauha pyörimään – ovi avautuu. Sisältä löytyy anhk-risti, joka sopii täydellisesti avainhuoneen paneliin.

Meksikon temppelistä löytyy patsas, johon voi piirrellä kuvioita. Oikea kuvio löytyy Marsista, ison naaman jättiläismäisestä patsaasta.

Pergamentin saa Perusta, laakson toisella puolella olevasta veistoksesta. Ensin lintu pitää houkutella leivänmuruilla, jonka jälkeen sitä tökätään sinisellä kristallilla. Lennettyäsi veistoksen vasemmanpuoleisesta silmästä sisään saat pergamentin. (Jotta temppu toimisi, sinun täytyy käydä Nepalin gurun luona nollaamassa karmatilisi.)

Jupperi

## One Step Beyound

Tasokoodit

| Taso | Koodi |
|---|---|
| 5 | 20169 |
| 10 | 16720 |
| 15 | 07481 |
| 20 | 33475 |
| 25 | 48026 |
| 30 | 37473 |
| 35 | 01477 |
| 40 | 53720 |
| 45 | 02573 |
| 50 | 16487 |
| 55 | 52858 |
| 60 | 08101 |
| 65 | 10987 |
| 70 | 62432 |
| 75 | 42289 |
| 80 | 03323 |
| 85 | 13306 |
| 90 | 18617 |
| 95 | 21485 |
| 100 | 58344 |

MJT

## A-Train

Paina pohjaan pelin alussa ctrl ja alt ja kirjoita BELLYBUTTON, niin tapahtuu jotain jännää.

Harri Hirvasniem

## TFX

Lentämisen aikana paina shift pohjaan ja kirjoita PLOP.

MJT

## Commander Keen 5

Slicestar häviää kun sitä ampuu useita kymmeniä kertoja.

Keenisti

**Kun aloittaa uuden pelin, näkyy näytön alareunassa lipun paikka. Pääseekö sinne mitenkään?**

Billy

## KGB

**Olen juuttunut ensimmäiseen kappaleeseen, sillä en saa tiirikoitua kahdeksannen huoneen ovea auki. Pitääkö mummeli saada pois huoneesta ja jos, niin miten?**

Kliment Kruglov

**Miten saan dumpattua ruumiin illalla (7:00) ja miten pääsen ulos hotellista ilman, että joku päättää "etten ollut luotettava". Pitääkö majuri Savinkoville kertoa kaikki? Mitä tein väärin?!**

Avuton

## Elf

Paina pause päälle ja kirjoita HIGHLANDER, paina P:tä uudestaan ja paina seuraavia nappeja.

| | |
|---|---|
| I | Loppumattomat elämät |
| E | Lentävä kone |
| M | Tason loppu |
| S | Pääset seuraavaan tasoon |

MJT

## Transport Tycoon

Jos kilpailijoiden mahtavat tulot ärsyttävät, heitä voi kiusata kahdella tavalla. Ensimmäiseksi kannattaa koettaa pistää rautatienkappale kilpailijoiden asemille johtavien teiden päälle poikittain. Tuhoa se katepillarilla, niin tienkappale häviää samalla.

Toinen näppärä kikka on pistää rautatietä poikittain vihollisen asemille johtaville teille niin, että siihen tulee varoitusvalot. Pistä vähintään yksi kappale kummallekin puolelle tietä, rakenna toisen kappaleen päähän junatalli ja rakenna juna (mieluiten joku sähkövempele). Pistä juna päälle, anna sen mennä tien toiselle puolelle ja tuhoa junatalli. Jätä juna ajamaan edestakaisin raiteita.

Kalle & RedCar

## PC:n Action Replay -koodeja

Cannon Fodder

| | |
|---|---|
| CANNON2DCC0164 | Kranaatit |
| CANNON2DCC0364 | Ensimmäisen miehen kranaatit |
| CANNON2DCC0564 | Toisen miehen kranaatit |
| CANNON2DCC0764 | Singot |
| CANNON2DCC0964 | Ensimmäisen miehen singot |
| CANNON2DCC0B64 | Toisen miehen singot |

The Dog that Failed

## Rise of the Robots

Erikoisliikkeet kaikille roboteille:

| | |
|---|---|
| Cyborg | Alas, ylös ja lyönti/Taakse, eteen ja löynti |
| Loader Droid | Eteen ja lyönti |
| Builder Droid | Alas, taakse ja lyönti |
| Crusher Droid | Alas, eteen ja lyönti |
| Military Droid | Alas, ylös ja lyönti/Taakse, eteen ja lyönti |
| Sentry Droid | Alas, alas ja lyönti |

Olli Kattelus

## Ultima 8

**Tarkat ohjeet pliis** (Pelit 1/95) 1. Itse asiassa Moriensin syntymäpaikkaa ei varsinaisesti löydy mistään. 2. Pilgrimagea ei tarvitse, eikä voi tehdä mitenkään. Key of Scion saatuasi sinun pitää suunnistaa katakombeissa sijaitsevaan muinaisten jumalten temppeliin. 3. Moriensia ei tarvita. 4. Haudalle pääsee erään luolan kautta, joka lähtee hydrosiin altaasta vasemmalle alas sijaitsevasta luolasta. Kipua alussa olevan muurin ylitse. 5. Taikoja ei ole pakko hankkia lainkaan. Kun saat kaikki obeliskinkappaleet ja käytät obeliskin huippua kaikkien osien ollessa maassa vierekkäin, pääset titaanien ulottuvuuteen ja sitä kautta pois Paganista. 6. Käytä Call Quakesia katakombien keskiosassa sijaitsevaan seinässä olevaan punaiseen täplään, niin lattia murtuu paljastaen teleportin. 7. Heart of Earthia käytetään yhdessä muiden obeliskien kappaleiden kanssa viidennessä kohdassa kertomallani tavalla. Titaaniulottuvuudessa sitä käytetään Lithoksen tuhoamiseen.

Mister L

**Miten ja missä Avatar oppii loitsimaan? Mitä hyötyä on kirjoista? Missä titaanit ovat? Pääseekö vuorille mitenkään? Mikä on pelin paras ase?**

Vastaus Pliis

## UFO

Kun luulet pystyväsi tuhoamaan alienien tukikohdan, hyökkää sinne. Varusta Sky Ranger sen jälkeen vain yhdellä tankilla. Älä ota yhtään ihmisiä. Kun saat jonkun ufon alas, Hyökkää sinne Sky-Rangerilla. Pelin pitäisi seota ja saat uudestaan kaikki tavarat, jotka sait tuhottuasi tukikohdan.

Ville Vainio

**Miten muukalaisia saa vangittua? Entä mitä hyötyä on electro flareista?**

Alienit kuriin

Muukalaisen saa vangittua kun hän on taistelun päätyttyä tajuttomana ja elossa. Paras tapa on käyttää Psi-voimia tai tainnutusaseita. Sähkösoihdut valaisevat ja ovat yötehtävissä tuiki tarpeellisia. –Om

## Martian Dreams

**Nimetön** (Pelit 1/95) Sähkömiehen taidoilla tarkoitetaan sitä, että kun yhdistät johtoja, käytät kumihansikkaita välttyäksesi sähköiskulta. Työhön tarvitset pihdit ja kaapelin, jotka olivat oxium-huoneessa.

Marko N

## Ishar 3

**Mistä saa palatsiin pääsemiseen tarvittavat vaatteet? Eräässä majatalossa sanottiin, että ne saa teatterin yövartijalta, mutta kun menen yöllä teatteriin, en löydä sieltä ketään. Entä mistä saa Kelenia-jauheen?**

Äärettömyyden 7 varttia

## F/A 18 Interceptor

**Miten pääsee kahdeksannen tehtävän läpi? Tehtävässähän pitää tuhota vihulaisen lentotukialus. Olen räiminyt sitä niin ohjuksilla, kuin konekivääreillä, mutta se ei näytä tuhoutuvan. Laskeutuminen aiheuttaa välittömän gameoverin.**

Weird

## Huippukilpailu!






# Keksi uusi peli Veikkaukselle






Tällä kertaa etsimme yhdessä Veikkauksen kanssa uusia tapoja pelata rahapelejä kotitietokoneen ja modeemin välityksellä. Ensisijaisesti haemme aivan uudenlaisia pelejä, jotka voivat ottaa vaikutteita vaikkapa tietokonepeleistä. Myös uudet ideat pelata Veikkauksen nykyisiä pelejä kotitietokoneella ovat tervetulleita.

Emme kuitenkaan hae valmista peliä, vaan **toteuttamiskelpoisia ideoita**. Pelipanosten ja voittojen maksamistapojen suunnittelu ei kuulu kilpailuun. Lähtökohtana voidaan pitää pelaajan Veikkaukseen ennalta avaamaa pelitiliä, jolta pelipanokset veloitetaan ja jonne pelivoitot maksetaan tosiaikaisesti. Pelitiliä ei voi ylittää.

### Säännöt

1. Pelin tulos ratkeaa kaikille yhteisen arvonnan (vrt. Lotto ja Jokeri) tai kilpailutuloksen (vrt. Vakioveikkaus, Pitkäveto ja V65) perusteella. Arvontaväli voi vaihdella viidestä minuutista viikkoon.
2. Pelipanokset kerätään pottiin, josta tietty prosenttiosuus jaetaan takaisin voittoina.
3. Peliä on voitava pelata yksin.
4. Pelaaminen edellyttää kotitietokonetta ja modeemia.

Kirjoita ideasi paperille mahdollisimman seikkaperäisesti. Mieti loppuun asti, miten keksimääsi peliä pelataan ja miten siinä voitetaan. Asiaa auttavat myös hahmotelmat suunnittelemasi pelin ulkonäöstä, joten piirroksia kannattaa liittää mukaan, pakko ei kuitenkaan ole.

Kilpailun raatiin kuuluvat **Risto Rautee ja Esa Valtonen Veikkauksesta** sekä **Sari Alho ja Tuija Linden Pelit-lehdestä.** Kaikki ideat käydään läpi ja ties vaikka juuri sinun ideastasi tulisi Loton veroinen kansanhuvi!

Kaikkien vastanneiden kesken arvotaan Veikkauksen hengen mukaisesti valtava määrä palkintoja. Voittaja saa valita seuraavista:

1) **CD-ROM-asema**
2) **äänikortti**
3) **kiintolevy**

Lisäksi arvomme lohdutuspalkintoina parikymmentä Veikkauksen T-paitaa.





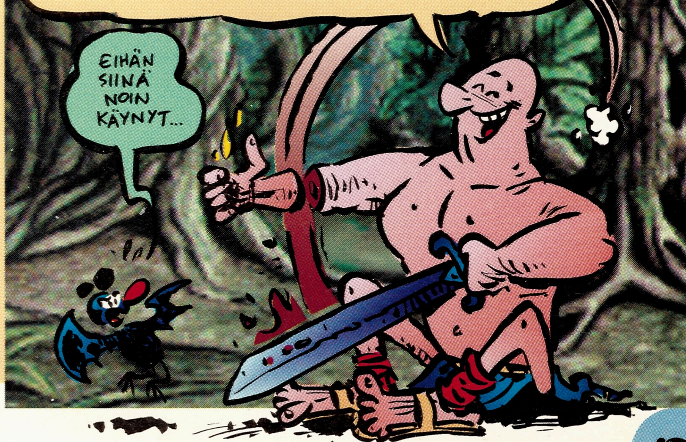
Uudet ideat ja peliohjeet **huhtikuun loppuun mennessä** osoitteella

**Pelit**
**Uusi peli**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumeron ostaja. Voittajien nimet julkaistaan Pelit-lehdessä 5/95 kesäkuussa.

KYÖPELIT

Jatkoa viime numerosta. Sankarit muistelevat Sitä Suurta Seikkailua.




Tarina jatkuu seuraavalla aukeamalla.

## Hännänhuippukilpailu...

# Mitä todella tapahtui?

Vieressä näet Kyöpelisankareitten kertovan Siitä Suuresta Seikkailustaan ( Katso myös ed. Pelit-lehti!). Tarinaa tulee, mutta selkoa ei. Mitä sankareille todella tapahtui?!

Kirjoita tai piirrä oma versiosi Kyöpelien seikkailuista. Tekniikka ja tekotapa ovat vapaat. Voit tehdä novellin, pilapiirroksen tai sarjakuvan koneella tai käsin, pääasia on, että juttusi toimii. Pelkkä briljantti ideakin riittää, Wallu vääntää sen sitten kuviksi.

Kaikkien osallistuneiden kesken arvotaan viisi **Punaniska-pakettia**, jotka sisältävät uusimman Punisalpparin **Luolassa Sierra Nevadan** Wallun nimmarilla varustettuna, kuinkas muuten, A3-kokoa olevan upean **Punaniska-julisteen** ja aidon keräilyharvinaisuuden: **vinyylisinglen**, joka sisältää **Oski & Los Scobesin** esit-

## 64-bittinen todellisuus

# Voita Jaguar!

JAGUAR™

Kauan kohuttu ja odotettu "virtuaalikonsoli" Atari Jaguar on vihdoin saapunut myös tänne pohjolan perukoille. Sen lisäksi, että Jaguarille tulee koko ajan lisää pelejä, sen romppuasema ilmestyy maaliskuussa ja virtuaalikypärä elo–syyskuussa. Heti romppuaseman ilmestyttyä siihen on myös kymmenkunta peliä.

Nyt sinulla on mahdollisuus voittaa upea Jaguar-paketti, kunhan osaat vastata oikein oheisiin kysymyksiin. Pakettiin kuuluu:

- Jaguar-konsoli
- kaksi peliä
- kaksi joystickiä
- Scart-johto

**Paketin arvo on yli 4000 markkaa!**

Lisäksi arvomme lohdutuspalkinnoiksi muutaman paketin, jossa on Jaguar-paita, lippis ja pinssi.

Kysymykset kuuluvat:

1. Minkä maalainen tuotemerkki Atari on?
a) saksalainen
b) japanilainen
c) amerikkalainen

2. Missä maassa Jaguarit valmistetaan?
a) Taiwanissa
b) Japanissa
c) Yhdysvalloissa

3. Mitä Jaguarin CD-asema voi toistaa?
a) elokuvia
b) musiikkia
c) pelejä
d) karaokea
e) valokuvia

4. Kuinka monta väriä Jaguar kykenee toistamaan?
a) 256
b) 32 768
c) 16,7 miljoonaa

Vastaukset postikortilla huhtikuun 10. päivään mennessä osoitteella
Pelit
Jaguar
PL 64
00381 Helsinki.

Muista mainita, oletko tilaaja vai irtonumeron ostaja. Voittajien nimet julkaistaan Pelit 5/95:ssä kesäkuussa, palkinnot lähtevät jo aikaisemmin.



# Ristikko 1/95 löysi voittajansa

Tammikuun lehden Wing Commander 3 -ristikko poiki taas huikean määrän vastauksia, niin kuin ristikot yleensäkin. Määräaikaan mennessä perille saapui noin 800 täytettyä ristikkoa, joista ei juuri virheitä löytynyt.

Electronic Artsin lahjoittamat palkinnot lähtevät seuraaville:

### Wing Commander 3 -peli

Mikko Ahava, Tampere
Mikko Virkkala, Helsinki
Mikko Heininen, Kruusila
Onnea Mikoille!

### WC3-paita:

Janne Piponius, Kankaanpää
Atte Alpia, Kaustinen
Petri Haukka, Helsinki
Astrid Taimisto, Kausala
Matti Mönttinen, Kyrönkoski

### Hiirimatto:

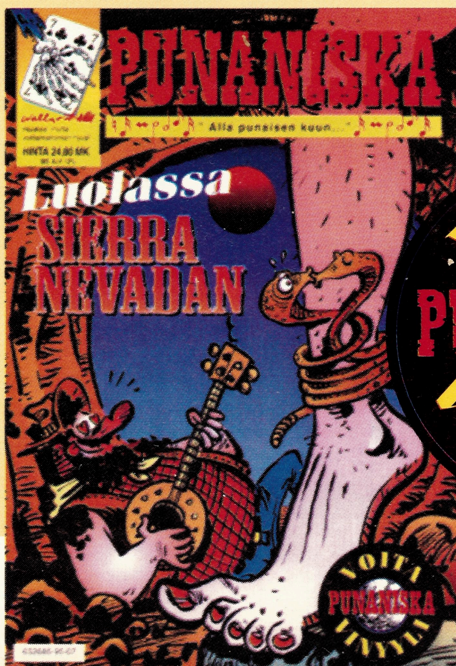
Antti Siekkinen, Oulainen
Anne Sepponen, Kauhava
Tomi Rantala Tampere

Paljon onnea kaikille voittajille!

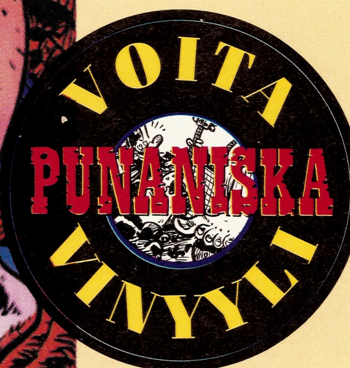
tämänä Punaniska-hitin "Luolassa Sierra Nevadan"!!!

Jaossa on siis mainetta ja mammonaa, joten lähetä työsi ennen huhtikuun loppua osoitteella
Pelit
Kyöpelitpelitpelit
PL 64
00381 Helsinki

Arvonnassa voittaneiden nimet julkaistaan Pelit-lehdessä 5/95 kesäkuussa. Ja **kilpailutöitä julkaistaan** sitä mukaa, kun lehdestä tilaa liikenee! Julkaistut työt palkitaan Wallun omakätisellä Kyöpelit-piirroksella, joka on tietysti varustettu asiaan kuuluvalla omistuskirjoituksella!




**Mies ja ääni -Nyt samassa paketissa! Osoita olevasi mies ja osallistu kilpaan!**



# KILPAILU

## Maaliskuun RISTIKKO

Venäjänmaalla tapahtuva seikkailu on tällä kertaa ristikkomme aiheena. Mikä se on ja kenen se on, selviää, kun täyttää ristikon loppuun asti.

Ristikko tai sen kopio osallistuu **viiden kyseisen pelin ja viiden T-paidan** arvontaan, kunhan se on perillä **10.4.1995** mennessä. Voittajien nimet julkaistaan Pelit 5/95:ssä kesäkuussa, mutta palkinnot lähtevät jo aikaisemmin.

Ristikko postiin osoitteella

**Pelit**
**Maaliskuun ristikko**
**PL 64**
**00381 Helsinki.**

## Janne voitti äänikortin

Tammikuun lehdessä kyselimme, mitä tarkoittaa General Midi äänikorttien yhteydessä. Vastauksia tuli noin 460, joista arvoimme voittajaksi **Janne Junnosen Lappeenrannasta.** Jannen vastaus kysymykseemme kuului: ”General Midi tarkoittaa MPU-401-yhteensopivaa äänikorttia, jossa soitinäänet on järjestetty General Midin määräämän järjestyksen mukaisesti.” Ja juuri noinhan se on.

Onnea Janne, Tertonin lahjoittama **Sound FX 1000 -äänikortti** on tulossa!

PELIT-LEHDESTÄ PELAAJILLE
KUMMELIN VAKIOVASTAUS
"PURHONEN" SAITURIMAISIN
TIETOKONE
RAVI KOHTI TAIVASTA
PIINTYNYT TAPA
VIIMEISTELY
SÄRKIKALA
USA:N OSAVALTIO
RAIMO USEIN
kolmikko LIIKASET
-RICA
uunien pohjia
KASVIO KALLIOMÄKI
ET SAA TÄTÄ PELIÄ LÄPI!
MOKAAT TAAS!
SUOJA kuljettaa järvellä
SIIHEN LOPPUI PELI. SE OLI VIIMEINEN ELÄMÄNI SAIN VAIN 1000 PISTETTÄ.
LIPPONEN
VOINTI
PARHAALLA PISTEITÄ
TIELLE
ESTRADI
ALGERIASSA
-sankari laulajasuosikki
MATKIA
-K
niistä voi ostaa pelejäkin
LAPIN KUNTA
sallitut
"HUUMEVEIKOT" RUOKAVALIO
PARATIISI
ÄLYKÄS
NUOTION ÄÄNI
A+
KALA YLÖSALAISIN
VALANICE
GYNT
SIJAITA
KALEVALA
parhaat pelaajat
hiiren alla usein
KAININ UHRI
-ISLE
kamu englannissa
pressamme niminen kissa??
MUSIIKKILEHTI TAI "ÄÄNI"
konit
SOTA
-IN THE DARK
VAIVATTOMAT
IS-MAIL
silläkin pääsee pelissä eteenpäin
DOOM I DOOM II
GRAND —
General —
HYVÄ PELAAJA PÄÄSEE LÄPI
REHN
TANGO TAI MIELIKUVITUSPAIKKA
KOVAA AJANUT LAUDA
NÄYTTELIJÄ NOLTE
Disneypeli
ystäviltä saatavia
KIISTA -R

SANARIS OY / Eki & Reima

Nimi Osoite Postitoimipaikka Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

**Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.**

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

# Tulossa

## English Summary

**CyClones** (SSI/Mindscape) is a simple Doom-wannabe, with boring puzzles and levels.
**FIFA International Soccer** (Electronic Arts) The Amiga version is not as good as the PC version.
**Hammer of Gods** (New World Computing/U.S. Gold). Curiously simple and bland strategy game. Full of strange design decisions.
**KA-50 Hokum** (Simis/Virgin) is a realistic but somewhat boring simulator. There's just not enough to do.
**Metaltech: BattleDrome** (Dynamix/Sierra). Technically superb, but uninteresting.
**Mortal Kombat II** (Acclaim). Could have been Super Mortal Kombat, there's not much new. About the best beat'em up anyway.
**Pinball Illusions** (Digital Illusions/21st Century) is THE pinball game for Amiga.
**Premier Manager 3** (Gremlin). A versatile manager game with ugly graphics and too few new features. More a datadisk than a whole new game.
**SuperSki Pro** (Microids/Mindscape). The old Epyx games were much better.
**Star Federation** (Techtonics/Interplay) has an infernal user interface and AI. The idea is great, but the game itself is not.
**The Big Red Adventure** (Dynabyte/Core Design) is a challenging adventure, where only the jokes could have been better. Owes a great deal to the Tentacles.
**TIE Fighter: Defender of The Empire** (LucasArts/Virgin). You have listened to the complaints about TIE being too easy: not any more. A perfect addition to the King.
**Wings of Glory** (Origin/Electronic Arts) Where's the plot? Where are the beautiful graphics? Flight model is surprisingly good.
**X-It** (Psygnosis) is a very nice little puzzle game, and challenging.

## Näytönohjaimet – nyt

Jo pari lehteä sitten vihjailimme, että näytönohjainkatsaus on tulossa. Nyt se sitten on valmis. Mutta vaikuttaako näytönohjain peleihin ja kuinka? Mitä nopeusmittaukset kertovat katsauksen halvimman ja kalleimman eroista? Lue ja hämmästy.

## Jaguar – peto vai kissanpentu

64-bittinen virtuaalikonsoli Atari Jaguar on vihdoin täällä etsimässä paikkaansa tietokoneiden ja muiden konsolien puristuksessa. Millainen koko kone sitten on ja mitä sillä voi pelata, se selviää ensi lehdessä.

## Arvostelut

Dark Forces ja Dungeon Master II. Star Trek: The Next Generation. Discworld ja Bioforge. Ja paljon muuta. Teoriassa.

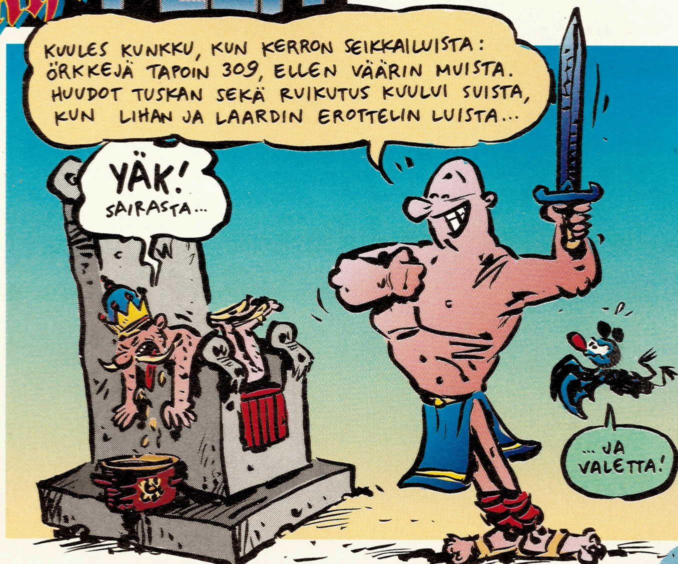


USS Voyager tv-sarjasta Star Trek Voyager.

Pelit 4/95 ilmestyy 12. huhtikuuta. Ihan kevään kynnyksellä.

kyöPELIT

Jatkoa edelliseltä aukeamalta.










Miltä maistuu lepakko? Ja kuka sen syö? Jatkoa piisaa ensi lehteenkin.




# HIT SQUAD TWIN CALIBRE

**KAKSI CD-PELIÄ YHDESSÄ - JA EDULLISESTI !**

## Car and Driver & Stormovik




Car and Driver: Autosimulaatio, jossa pääset ajamaan unelmiesi autoilla: mm. Ferrari F-40, Porsche 959, Lamborghini Countach, Lotus Esprit Turbo... Verkko- ja modeemipelattava kokonaisuus ! Stormovik: Maailman ensimmäinen lentosimulaatio venäläisten kannalta ajateltuna ! Huippuarvosteltu !
Suositushinta: 149,00

## Hook & Kyrandia




Hook: Aiheena kaikkien tuntema "Kapteeni Koukku" -elokuva. Pelissä liikutellaan aikuista Peter Pan -hahmoa; seikkailua ja jännitystä alusta loppuun saakka !
The Legend of Kyrandia: Tervetuloa maailmaan, jossa taikuus on totta ! Hieno seikkailupeli !
Suositushinta: 149,00

## Dune & Robocop 3




Dune: Myös elokuuva-aiheinen peli. Dune on polttavan kuuma aavikko Solar Systeemissä, missä asuvat mm. suuret hiekkamadot...
Robocop 3: Aiheena kaikkien tuntema elokuva, jännitystä ja toimintaa; Taistelu Delta -kaupunkia vastaan alkaa !
Suositushinta: 149,00

## 688 Attack Sub & Chuck Yeager




**688 Attack Sub:** Olet ydinsukellusveneen kapteeni. Rauhan aikana jälität mahdollisia vihollisia ja sodassa hyökkäät saattueiden kimppuun. **Chuck Yeager´s Air Combat:** Pääset lennolle kenraali Chuck Yeagerin kanssa. Käytössäsi on kuusi erilaista lentokonetta; mm. P- 52, Mustang vastaan FW-190, F-86 vastaan MIG-15. Pelissä on 50 eri tehtävää.
Suositushinta: 149,00

**HIT SQUAD- markkinoiden parhaat halpapelit !**

### MUITA VALIKOIMAA

| | | |
|---|---|---|
| **Reach for the Skies** | Amiga ja PC 3,5" | sh. 119,00 |
| **Test Drive 3** | PC 3,5" | sh. 119,00 |
| **Ultima Underworld** | PC 3,5" | sh. 119,00 |
| **Ultima VII** | PC 3,5" | sh. 139,00 |
| **Wing Commander** | PC 3,5" | sh. 119,00 |

...ja monia muita - kysy lisää !

Atlantis Design 1995

**Lähimmän jälleenmyyjän nimen saat puhelinnumerosta: 90 - 565 3600**

**sanura**

Maahantuonti: Sanura Suomi OY, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland
Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

# SIMULAATIO- JA SEIKKAILUHUIPUT:

# MICROPROSE

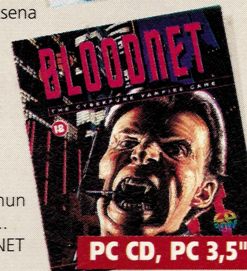
## Falcon Gold




Täydellinen Falcon -paketti:
- Falcon v3.05
- Operation: Fighting Tiger v1.04
- Mig-29 v1.04
- Hornet: Naval Strike Fighter v1.02
- Art of the Kill

Microprose tarjoaa pelipaketin CD:llä, jollaista ei koskaan aikaisemmin ole ollut saatavana ! Mukana kaikki aiemmin 3,5" -versioina ilmestyneet lisäosat sekä bonuksena "dogfight" -video !

## Bloodnet - Cyberpunk Vampire Game

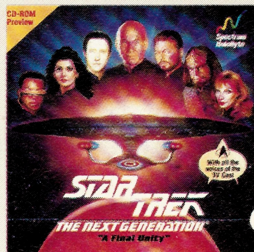



Manhattan. New York vuonna 2094. Minun nimeni on Ransom Stark, olen Vampyyri... Epätodellisen upea 3 D seikkailu BLOODNET nyt kaupoissa !
( Ei alle 18-vuotiaille ! )

## UFO & Master of Orion




Uutuus strategia -yhdistelmäpakkaus Microproselta ! Nämä upeat pelit nyt samassa paketissa CD:llä, edullisesti omalta kauppiaaltasi - hae omasi !




**Tulossa: kevään 1995 yksi odotetuimpia:**

## Star Trek - The Next Generation A Final Unity

Tee varaus omalle kauppiaallesi ajoissa !

### MUUT MICROPROSE -SUOSIKKIPELIT:

- **1942 - Pacific Air War Gold** PC CD
  - supersimulaatiopakkaus sisältäen kaikki lisäosiot !
- **1944 - Across the Rhine ( tulossa )** PC CD
  -tarkasti realistinen 2. maailmaansodan simulaatiopeli.
- **Master of Magic** PC 3,5" / PC CD
  - tunnetun Master of Orion -pelin tekijöiden uusin !
- **Transport Tycoon** PC 3,5" / PC CD
  - rakenna tiet, yhdistä paikkakuntia - laita "rattaat pyörimään" !
- **X-Com: UFO Terror from the Deep** ( tulossa ) PC 3,5" / PC CD
  - lisää suosittuun UFO-sarjaan - uskotko muuten niihin ?

Atlantis Design 1995

**Lähimmän jälleenmyyjän nimen saat puhelinnumerosta: 90 - 565 3600**

**sanura**

Maahantuonti: Sanura Suomi OY, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland
Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

# KINARA

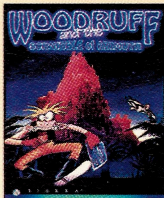
Kinara Suomi Oy Postimyynti,
PL 67, 00381 HELSINKI

**90-506 1420**

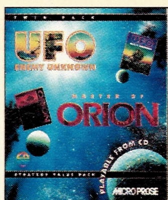
**Avoinna ma-to 09.00 - 19.00**
**pe 09.00 - 17.00**



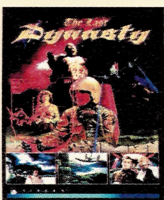
**King´s Quest VII**
PC CD / 329,-




**Woodruff**
PC CD / 299,-

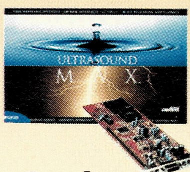



**UFO & Master of Orion**
PC CD / 329,-




**Last Dynasty**
PC CD / 299,-






**Zoom 14.400 faxmodeemit**

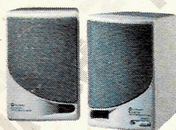
| | |
|---|---|
| IBM PC 14.4 I | 1490,- |
| IBM PC 14.4 X | 1490,- |
| Mac 14.4 M | 1545,- |

- kaikki Zoom -mallit ova hyväksyttyjä Suomessa.
- 5. vuoden takuu.
- Made in U.S.A

**Gravis Ultrasound**

| | |
|---|---|
| CD 3 Max | 1345,- |
| Standard | 895,- |
| Midiadapteri | 245,- |

**Gravis Ace Audio Enhancer.........kysy!**
Wavetable -lisäkortti FM-äänikorteille!



## Datalux Sound -kaiuttimet

**SBC 600** 2x5w / 60-14000 .........209,-
- Suojatut, bassoboosteri

**SBC 610** 2x10w / 50-15000 .........350,-
- Suojatut, voim. säädin, basso, treble, mukana hyväksytty virtalähde.

**SBC 620** 2x20w / 50-18000 .........395,-
- Suojatut, bassorefleksi, mukana hyväksytty virtalähde.

**SBC 630** 2x35w / 50-20000 .........875,-
- Suojatut, kaksitiekaiuttimet, volume- ja balanssi, kuulokeliitäntä, mukana hyväksytty virtalähde.

**SBC 650** 2x50w / 40-20000 .........935,-
- Kiinteä malli ( esim. monitorin ja koneen valliin ), volume ja balanssi, kuulokeliitäntä, mukana hyväksytty virtalähde.

## Pelit PC CD

| | |
|---|---|
| 1942 Pacific Gold | 329,- |
| Aces of the Deep | 329,- |
| Alien Logic | 329,- |
| Americas 101 CD | 199,- |
| B-17 Flying Fortress | 139,- |
| Battle Isle 2 | 329,- |
| Battle Isle 2 Scenario | 179,- |
| Cyberia | 349,- |
| CyClones | 329,- |
| Dark Forces | 395,- |
| Dawn Patrol | 299,- |
| Day of the Tentacle | 219,- |
| Discworld | 379,- |
| Dragon Lore | 299,- |
| Dreamweb | 299,- |
| Dune & Robocop 3 | 139,- |
| Earth Siege | 329,- |
| Elite Plus | 139,- |
| F-15 Strike III | 139,- |
| F-117 A Nighthawk | 139,- |
| Fantasy Empires -kokoelma | 299,- |
| Fifa Soccer | 329,- |
| Formula One Grand Prix | 139,- |
| Gunship 2000 | 139,- |
| Indy 500 & Wing Commander | 139,- |
| Inferno | 299,- |
| Iron Assault | 299,- |
| Jungle Strike | 239,- |

## Pelit PC CD

| | |
|---|---|
| King´s Quest 1-6 | 329,- |
| King´s Quest VII | 329,- |
| Kyrandia 3 | 299,- |
| Larry collection 1-6 | 329,- |
| LHX & Birds of Prey | 139,- |
| Little Big Adventure | 349,- |
| Lords of the Realm | 279,- |
| Magic Carpet | 349,- |
| Menzoberranzan | 329,- |
| Mortal Combat 2 | 299,- |
| Nascar | 349,- |
| NHL ´95 | 299,- |
| Panzer General | 299,- |
| PGA 486 | 379,- |
| Pizza Tycoon | 329,- |
| Powerhits Battletech | 179,- |
| Premier Manager 3 | 239,- |
| Rac Rally | 139,- |
| Rise of the Robots | 369,- |
| Sam & Max Talkie | 219,- |
| System Shock | 359,- |
| Theme Park | 329,- |
| Transport Tycoon | 329,- |
| U.S. Navy Fighters | 379,- |
| Warcraft, Orcs & Hum. | 329,- |
| Wing Commander III | 439,- |
| Wings of Glory | 349,- |
| X-Wing Collectors Pack | 379,- |

## Pelit PC 3,5"

| | |
|---|---|
| Aladdin | 199,- |
| B-17 Flying Fortress | 139,- |
| Cannon Fodder 2 | 239,- |
| Formula One Grand Prix | 139,- |
| HArpoon 2 | 299,- |
| Hokum KA-50 | 269,- |
| Master of Magic | 329,- |
| Mortal Combat 2 | 269,- |
| Panzer General | 299,- |
| Premier Manager 3 | 239,- |
| Rac Rally | 139,- |
| Sam & Max Hit the Road | 169,- |
| Ultima VII - Black Gate | 139,- |
| Wing Commander | 99,- |

## Pelit Amiga

| | |
|---|---|
| Cannon Fodder 2 | 199,- |
| Cannon Fodder Kokoelma | 269,- |
| FIFA Soccer | 269,- |
| Formula One GP | 139,- |
| Mortal Combat 2 | 269,- |
| Overlord | 199,- |
| Premier Manager 3 | 199,- |
| Sensible World of Soccer | 199,- |
| Shadow Fighter | 219,- |
| Theme Park | 269,- |
| Top Gear 2 | 199,- |
| UFO | 269,- |

**CH Flight-Stick IBM PC Kysy!**

**Gravis Gamepad IBM PC 179,-**

**Gravis Pro IBM PC 299,-**

**CH Flight-Stick Pro IBM PC Kysy!**

**CH Jetstick IBM PC 249,-**

**Gravis IBM PC 259,-**

## Peliohjaimet ja hiiret / IBM PC

| | |
|---|---|
| Automatic Gamecard III (ohj. kortti) | 245,- |
| Command Control Pad | 129,- |
| Gravis Eleminator (ohj. kortti) | 195,- |
| Ergomouse Serial Hiiri | 149,- |
| Handymouse Serial -hiiri | 99,- |
| Mach I Plus | 199,- |
| Mach I | 179,- |
| PC Commander SV 207 | 179,- |
| Pro Pedals | Kysy! |
| SV 202 M6 Analog | 99,- |
| Trackball Pro (CH -Products) | Kysy! |
| Virtual Pilot Pro | Kysy! |
| Virtual Pilot | Kysy! |
| Gravis Gamepad 2 kpl & NHL ´95 PC CD | 475,- |
| Gravis Gamepad 1 kpl. & FIFA Soccer PC CD | 375,- |

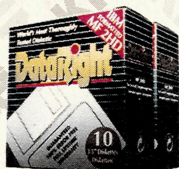
## Peliohjaimet ja hiiret / Amiga

| | |
|---|---|
| Advanced Gravis Gamepad | 149,- |
| Competition Pro 5000 musta | 149,- |
| Competition Pro 5000 kirkas | 149,- |
| Competition Pro 5000 mini | 149,- |
| Amiga hiiri | 99,- |
| Cruiser Musta | 129,- |
| Cruiser Turbo | 169,- |
| SV 121 Turbo I | 69,- |
| ZipStick Super Pro Auto-Fire | 159,- |

## Konsolien peliohjaimet

| | |
|---|---|
| Nintendo 8-bit Pad | 99,- |
| Sega Megadrive Comp. Pro Pad II | 139,- |
| Sega Master System Pad | 99,- |
| SNES Super 16 pad | 149,- |

( padeja myös kirkkaita malleja ! )




## DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

| | |
|---|---|
| 2HD Formatoitu (10 kpl) | 45.- |
| 2HD Mac Formatoitu (10 kpl) | 55.- |
| 2DD Formatoimaton (10 kpl) | 35.- |

Kaikissa elinikäinen takuu !

**Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !**
**( muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi )**

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisäämme hintoihin postikulut 34.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.